Drakar och Demoner



ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

DRAKAR OCH DEMONER

BOK II: SPELLEDARBOKEN

SCAN & PDF: Jonas

INNEHÅLL

SPELLEDARENS UPPGIFT



Vad är en spelledare?

Spelledaren (förkortas hädanefter SL) är den person som håller i spelets trådar och ser till att saker och ting händer och att världen fungerar. SL arbetar inte *mot* spelarnas rollpersoner, snarare samarbetar SL *med* spelarna *mot* äventyret. Skall rollpersonerna klara av uppgiften? Kommer de lyckas forcera alla hinder och slutligen uppnå sitt eftersträvade mål? SL ger dem möjligheten att lyckas — och att misslyckas.

SL är spelarnas rollpersoners ögon, öron, känselorgan och luktsinne. Dessa sinnesintryck beskrivs för spelarna av SL. Även ett sjätte sinne kan beskrivas i form av speciella känslor. Det är viktigt att SL tänker sig för vad han förmedlar till spelarna; *spelarna* ska helst inte veta mer än vad deras *rollpersoner* vet; gör de det får de rollspela som om de inte visste något. Annars blir inte spelet spännande. Det är också därför som bara SL får läsa en äventyrsmodul, annars är det inte längre något rollspel, utan bara ett spel. Det är inte spännande att se en film om man vet hur det skall gå.

Allt som händer i en rollpersons liv behöver inte beskrivas; detta är både omöjligt och onödigt. Till exempel är det ganska ointressant att veta vad rollpersonerna åt till frukost, hur många trappsteg de gått uppför eller vilka böcker de läst under sina gångna liv. Man behöver bara konstatera *att* de har ätit frukost, gått uppför trappan eller att de läst mycket böcker under sin uppväxt, o. s. v.

MILJÖSKILDRINGAR

När SL beskriver en miljö skall han vara noggrann och använda målande uttryck, men ändå akta sig för att säga *för* mycket. Då blir det både roligare och mer levande, samtidigt som det förebygger missförstånd. Ett exempel:

I stället för att bara säga: *"Framför er ligger en mörk gränd. Det är tyst."* så kan han måla upp scenariot lite mer: *"Framför er ligger en smutsig, illaluktande gränd. Det finns ett par sophögar till höger om er, så ni antar att stanken kommer därifrån. Ovanför er skiner månen fortfarande, men själva gränden är nästan kolsvart."*

Vissa komplikationer kan uppstå när SL förmedlar sina budskap. Ett exempel:

SL: Ni kommer in i ett rum. På golvet finns en ring.
Spelare: Jag sätter på mig ringen.
SL: Det går inte.
Spelare: Vadå går inte?
SL: Du kan inte plocka upp den.
Spelare: Varför inte det då?
SL: Det är ju en målad cirkel på golvet.

Sådana här saker bör undvikas.

ATT LEDA SPELET

Det är SL som leder äventyrets händelser, kontrollerar regler och ser till att allt kring rollpersonerna fungerar. Kort sagt: SL är världen och regeldomare.

SL är någon som bestämt sig för att låta sina vänner uppleva ett äventyr. Med hjälp av sin fantasi väver SL en historia, med viss hjälp av reglerna och kanske en äventyrsmodul. Spelarna spelar rollpersoner i denna historia och SL spelar alla SLP (spelledarpersoner) som rollpersonerna möter. Det är spelarnas rollpersoner som är berättelsens hjältar. Det är de som hittar de kluriga lösningarna på de mest omöjliga problem, det är vanligen de som bestämmer handlingen, tar initiativet och lurar eller besegrar sina fiender, etc.

Historien kallas för ett *äventyr*. Ett äventyr kan köpas, konstrueras i förväg eller improviseras under spelets gång, vilket en erfaren SL lätt klarar av om han har skissat huvuddragen innan. Ett äventyr har flera standardingredienser; en intressant intrig där rollpersonerna måste ha ett mål, hinder i deras väg, SLP de träffar, och en spänningsmättad upplösning.

SL måste göra äventyrets svårighetsgrad flexibel. Han måste också veta när det är dags att placera in flera svåra möten för att det går lättare för rollpersonerna än han hade räknat med, eller när SL måste plocka bort hinder för att rollpersonerna överhuvudtaget ska ha en chans att klara sig. Tänk emellertid på att SL inte ska vara för snäll om spelarna verkligen klantar sig eller gör något mycket dumt, för då förtjänar de svårigheterna som de själva har försatt sig i. *"Som man bäddar får man ligga."* Om spelarna kläcker en bra idé och har en väl fungerande plan som leder dem förbi några av äventyrets hinder och förenklar äventyret, bör SL naturligtvis låta dem klara av det. Om SL förkastar sina spelares sämre planer genom att alltid låta dem misslyckas kommer de snart tröttna på att hitta på intressanta lösningar i kampanjen. Men det finns inget som hindrar att man låter dem *nästan* lyckas. Detta kräver viss skicklighet, erfarenhet av spelsystemet och en stor portion av fantasi och *improvisation*. Självklart måste spelarna få svettas för sina rollpersoners liv.

SL kan gärna använda sig av bilder eller liknelser ur böcker, filmer, serier m. m., för att få något att knyta an till. Till exempel kan något som beskrivs som en borg i en dal målas upp:

"Nere i dalgången ser ni en *enorm* borg med mängder, ja, oräkneliga mängder, av tinnar och torn och höga, starka murar. Över hela borgen och dalgången vilar en tung, mörk, kväljande rök som kommer frånborgens innandömen. Ni hör ständiga rop, skrik, hammarslag och stridsskrammel från borgen. Det hela påminner en smula om *Svarta Tornet* i *Sagan om ringen*."

REGELTOLKNINGAR

SL är spelets domare. Det är han som avgör vilka regler som ska användas. Spelarna får gärna framföra synpunkter under spelets gång, men de ska komma ihåg att det är SL som bestämmer. SL är skyldig att vara konsekvent. Om han har bestämt sig för en regel ska han använda den. Om SL beslutar att inte använda en regel som han tidigare använt sig av, ska han meddela spelarna detta och motivera varför, och det ska han naturligtvis inte göra just när en av spelarna tänker använda sig av just den regeln. Därför kan SL, i början av ett spelmöte eller kampanj, meddela vilka regler han tänker avskaffa eller införa i spelet.

SPELANDAN

I *Drakar och Demoner* råder en alldeles speciell stämning. Det är *Fantasy*. Det är spelarna som är *Hjältar*. Det är De som är Utvalda att rädda världen. Det är De som råkar ut för de mest fantastiska händelser och tvingas konfrontera de hemskaste motståndarna. Om man börjar gräva ned sig i den vardagliga lunken och fördjupa sig i huruvida rollpersonerna exempelvis blir förkylda när de vadat över en bäck blir det lätt tråkigt. Spelarna måste inte nödvändigtvis tala om exakt vilka tidpunkter de lämnar sitt värdshus för att äta. Du behöver inte låta deras riddjur få sin förflyttningsförmåga minskad bara för att de glömt tala om att de lät den bli omskodd. Sådant sköter sig själv. Det är inte därför man spelar. Tänk stort och heroiskt om detaljerna inte *krävs* för äventyrets lösning.

IMPROVISERA

För att få spelet att fungera måste SL snabbt kunna konstruera egna regler om det uppstår situationer som inte omnämns i regelboken. SL får ibland fantisera ihop händelser och hinder som äventyret inte beskriver, därför att rollpersonerna gjorde något som inte står med i äventyret. I ett rollspel finns det inget som heter *»Så där kan du inte göra! Det står inte i reglerna eller i äventyret!»* Om en spelare sagt vad hans rollperson ska göra, då gör rollpersonen det. Finns det inte någon regel för det får SL konstruera en, med utgångspunkt från reglerna. Vill rollpersonen söka upp en person som inte beskrivs någonstans får SL hitta på personen. Tar sig rollpersonerna till en stad som inte beskrivs, ja, då får SL konstruera staden, *i sin fantasi!*

Spelets möjligheter begränsas endast av er fantasi.

ATT SPELA SLP

En viktig del av världen är dess befolkning. SL kontrollerar all befolkning utom rollpersonerna. Det är viktigt att SL ger liv åt sina personer, åtminstone åt äventyrets nyckelfigurer. Det ger atmosfär åt spelet och uppmuntrar spelarna till att själva rollspela sina rollpersoner. När SL spelar sina SLP kan det likna teater. SL pratar och agerar som SLPn skulle gjort om den hade varit verklig. SL låter SLPn bete sig som om den vore en verklig, levande varelse. En SLP har också tankar, känslor och mål; precis som en rollperson. Om SL förvränger sin röst och gör gester och rörelser förstärks känslan för spelarna av att de talar till en annan personlighet.

TIPS TILL SL

- SL har alltid rätt.
- Skulle SL av någon händelse ha fel, se ovanstående regel.
- Spelarna bör inte ha tillgång till regelboken under spelets gång.
- Har spelarna hemligheter för varandra kan de diskuteras i enrum med SL eller genom att skicka lappar.
- Du varken kan eller behöver lära dig alla regler på en gång. Använd regelboken fortlöpande om du känner dig osäker och du tycker att det behövs.
- Förklara reglerna du använder för spelarna om de så önskar, men undvik regeldiskussioner.
- Konstruera egna regler där grundreglerna inte räcker till.
- Var ärlig och eftersträva opartiskhet. Använd reglerna som ett spelhjälpmedel för äventyret och aldrig för att straffa någon. Aldrig.
- Spela SLP efter vad *de* vet, och inte efter vad *du* vet.
- Förbered äventyret. Läs igenom det noga, se till att alla frågetecken rätas ut och att du har en uppfattning om de flesta situationerna som kan uppstå. Ett väl förberett spelmöte blir nästan automatiskt ett bra spelmöte.
- Använd alltid dina egna ord när du beskriver något. Om du läser upp en beskrivning direkt från en äventyrsmodul blir spelet ofta stelt och trist. Försök att tala fritt, utan att läsa innantill. Då kan spelarna aldrig avgöra om du improviserar eller om det verkligen är något som står i modulen.
- Eftersträva spelbalans. Låt svårigheterna och spelarnas skicklighet väga jämt.
- Gör varje ögonblick till en upplevelse! Om det inte är meningen att spelarna ska sitta och fundera på ett klurigt problem i stillhet, kan SL hela tiden bombardera spelarna med målande beskrivningar och händelser. Om spelarna i en actionladdad situation inte alls har lust att lyssna till dina utförliga beskrivningar, så låt dem slippa. Action är action och ska inte hackas sönder av långa beskrivningar. Emellertid hinner rollpersonerna inte se lika mycket i en actionladdad sekvens som de skulle ha gjort om de hade tid på sig att undersöka en plats. I full fart är det lätt att missa detaljer. Dock bör SL säga till om nya personer dyker upp, vilka synliga öppningar som finns, ungefär vilka möbler som finns, om rummet saknar golv eller om det plötsligt blir

kraftiga ljusförändringar, etc. Det är sådant man brukar lägga märke till.

- När en rollperson sover, är medvetslös eller död kan SL skicka ut den rollpersonens spelare från spelrummet om han vill, för att undvika att han säger saker eller får veta sådant som rollpersonen inte gör. Samma sak kan spelledaren göra om rollpersonerna delar upp sig i grupper; då kan SL spela en grupp i taget. På det sättet får inte spelarna veta sådant som rollpersonerna inte vet.
- Slå tärningarna dolt. SL bör slå tärningsslagen för åtskilliga av rollpersonernas färdigheter; t. ex. Upptäcka fara, Gömma Sig, Finna dolda ting, m. m. Spelarna vet inte om de lyckas med dessa förrän ett resultat uppstår. Om SL slår öppna tärningsslag kommer spelarna att veta om de eller andra lyckas eller misslyckas med sina färdighetsslag. SL kan också slå tärningar när det heller inte behövs, till exempel om en rollperson genomsöker ett rum där det inte finns något (det vet givetvis bara SL). Om SL slår för Finna dolda ting trots att det inte finns något i rummet, vet inte spelaren om hans rollperson har missat något eller inte. Om spelarna går genom en mörk korridor och förväntar sig ett bakhåll, kan SL jonglera lite med tärningarna och låtsas kontrollera ett par tabeller. Det kan få spelarna att tro att något håller på att hända. Det är allt för vanligt i rollspel att spelarna låter sina rollpersoner promenera omkring som vilka fredliga söndagsflanörer som helst. När SL plötsligt slår ett par dolda tärningsslag låter spelarna sina rollpersoner beväpna sig med armborst, hillebarder och pålyxor, och drar fram alltsammans i en symfoni av ***klick***, ***rassel*** och ***klick***. Sådana nervösa ovanor måste SL vänja sina spelare av med. En annan orsak till att slå dolda tärningsslag är att SL kan ändra resultatet om det inte passar in i hans tänkta handling. SL ska dock ha goda skäl för att manipulera tärningarna på det sättet.
- I vissa situationer kan du undvika en INT-kontroll eller ett Övertala-slag genom att låta spelarna själva lösa problemet/tala sig ur situationen. Spelarnas eget skarpsinne och egen snabbtänkthet ersätter då deras rollpersoners. Om du märker brister i spelarnas skarpsinne/snabbtänkthet så kan du slå ett färdighetsslag i alla fall. Rollpersonerna är ju faktiskt bättre än sina spelare i många avseenden, vilket skall kunna avspeglas i rollspelet, liksom motsatsen.
- Beskriv actionhändelser snabbt och med inlevelse! Om rollpersonerna till exempel är jagade av ett gäng orcher som skjuter efter dem behöver SL inte räkna ut modifikationer och slå en tärning för varje skott som orcherna skjuter. Det skulle ta alldeles för lång tid och förstöra en del av stämningen. SL kan i stället beskriva hur bågsträngarna smattrar bakom rollpersonerna, hur pilarna viner och gnistorna yr när de träffar grottgångens väggar. SL kan slå några dolda tärningar så att de tror att SL verkligen slog om orcherna träffade eller inte, eller om han verkligen vill att situationen skall vara farlig, yxa till en chans för att orcherna träffar, säg 1 på 10 eller så.
- Tillåt att spelarna ritar kartor. I krångliga situationer kan SL hjälpa till med att rita upp en svårbegriplig geometrisk figur, eller några hus placering. Normalt bör dock inte SL rita kartor åt spelarna. Om spelarna ritar sina egna kartor simulerar man också att kartor inte blir exakta, precis som i verkligheten. Kartritning är intressant när rollpersonerna befinner sig i ett hus, eller i en labyrint av till exempel kloakgångar. Med kartans hjälp kan de eventuellt hitta ut igen. Det kan också vara intressant med enkla utomhuskartor över städer och landskap.

TID & RÖRELSE

STOR TIDSSKALA

Stor tidsskala används när rollpersonerna inte företar sig några speciella aktiviter som är särskilt intressanta. Det handlar ofta om resor eller längre uppvilningsperioder. Under denna tid behöver SL bara beskriva händelser i stora drag. Om de reser kan SL till exempel beskriva hur landet eller staden ser ut i stora drag, vilka städer eller byar rollpersonerna passerar, etc. Man bör räkna med att något kan hända, och då använder man sig av detaljerad tidsskala, eller kanske till och med stridsrundor. Om det händer något beror på om spelarna vill försätta sig i en sådan situation, eller på att SL försätter spelarna i en sådan genom till exempel slumpmässiga möten.

FÖRFLYTTNING

Att förflytta sig längre sträckor genom landskapet under stor tidsskala är ganska vanligt. En rollperson som går till fots kommer ungefär 20 km om dagen utan att överanstränga sig. Med riddjur påverkas förflyttningen betydligt. Hur långt man kommer under olika omständigheter anges i tabellen nedan.

En mängd faktorer kan påverka förflyttningen, såväl för den som rider som för den som går till fots. SL får med hjälp av sunt förnuft modifiera förflyttningen. Här är några förslag på hur SL kan påverka den:

- **Använda färdigheter:** Förflyttning med skidor, skridskor, ritt, etc. kräver ett framgångsrikt slag med lämplig färdighet, eller ett SMI-slag.
- **Väder:** Dåligt väder (regn, hård blåst, kyla, hetta och snö) minskar resvägen med 25%. Uselt väder (t. ex. slagregn, snöstorm, gyttja, ökenhetta eller djupt snötäcke) minskar den med 50%. Rätt utrustning upphäver vissa vädereffekter. T. ex. så är snö inget hinder för den som åker skidor, etc. Som vanligt får SL råda med hjälp av sunt förnuft.
- **Överlägsen SMI & FYS:** Rollpersoner som rör sig till fots kan komma längre om de har en FYS och/eller SMI som är exceptionellt hög. Motsvarande bör då gälla för dem som har låga värden i de egenskaperna. En dagsmarsch bör dock inte modifieras mer än ± 5 km.

Färdsätt	Sträcka	Kontrollslag*
Gång	20 km/12 tim	Inget
Marsch	30 km/12 tim	Ett Lätt SMI-slag/dag
Jogg	20 km/6 tim	Ett Lätt SMI-slag/timme†
Ritt	25 km/12 tim	Ett Rida-slag med +10 på CL/dag
Hård ritt	40 km/12 tim	Ett Rida-slag/dag
Fyrsprång	30 km/6 tim	Ett Rida-slag/timme

* Om ett slag misslyckas innebär detta ett litet missöde, t. ex. att någon trampar snett och stukar foten eller att hästen skenar och RPn trillar av.

† Maximalt FYS km per dag. Ej mer packning än STY kg. Lämplig klädsel krävs.

DETALJERAD TIDSSKALA

Ibland uppstår det situationer när det blir dags att i detalj veta vad som händer, timme för timme, minut för minut, SR för SR... Då kan det också bli aktuellt att veta hur långt en person kan förflytta sig på en minut.

Förflyttningssätt	Sträcka	Kontrollslag*
Krypa	20 m	—
Smyga	50 m	(Smyga-slag)
Gång	100 m	—
Jogga	200 m	—
Springa	300 m	Lätt SMI-slag†
Sprinta	400 m	Lätt SMI-slag‡

* Om ett slag misslyckas innebär detta ett litet missöde, t. ex. att någon trampar snett och stukar foten eller snubblar.

† Maximalt FYS/2 minuter. Rustning eller börda ej tillåten.

‡ Maximalt FYS/4 minuter. Lämplig klädsel krävs. Rustning eller börda ej tillåten.

När man använder sig av detaljerad tidskala finns det skäl att misstänka att något kommer att hända. Det kan till exempel vara när rollpersonerna smyger förbi en vaktpostering och tar sig in i en trollgrotta för att stjäla dess skatter. SL slår hela tiden tärningar för att se om någon upptäcker rollpersonerna, och när det sker övergår tidsskalan till de actionladdade SR.

ÄVENTYR

Man kan säga att ett äventyr är som en film — eller en bok — där det finns huvudpersoner (rollpersonerna), statister (SLP), intrig, en höjdpunkt och diverse mindre händelser som håller det levande. Till skillnad från en bok eller en film finns det obegränsade möjligheter i ett äventyr; obegränsade valmöjligheter. Ett äventyr som man köper beskriver de platser, personer och intriger som skulle kunna finnas i en bok eller i en film. Där beskrivs en del om vad som händer *OM* rollpersonerna gör på ett visst sätt. "*Om* rollpersonerna går *dit* och gör *det* så händer *det här*".

Det är bara SL som ska läsa en äventyrsmodul, och helst kunna den så bra som möjligt. Om spelarna läser den så vet de hur deras rollpersoner bör bära sig åt i de olika situationerna de ställs inför, och då blir det ett föga spännande rollspel.

Självfallet kan inte äventyret beskriva alla tänkbara situationer som kan uppstå, utan SL får använda sunt förnuft och tänka: Hur skulle det gå om det här hände i verkligheten, i förhållande till miljön och de intriger som beskrivs i äventyret? Det är här SL måste använda sin improvisationsförmåga.

Improvisation är ett samspel av erfarenhet, logik och fantasi.

Det finns färdiga äventyr att köpa i din rollspelsbutik, men du kan också konstruera dina egna, vilket beskrivs närmare nedan. De färdiga äventyren är bra att börja med för oerfarna SL. SL behöver inte följa äventyret precis som det står skrivet, utan kan använda det som inspirationskälla och ha det som en mall för egna äventyr för att se vad som kan finnas med och hur det ska formuleras.

SPELMÖTET

Det är under spelmötet som ett äventyr spelas, eller i alla fall delar av det.

Roligast är om man är mellan tre till åtta personer när man spelar. Lagom är fyra–fem personer, fler blir lätt ohanterligt för SL, särskilt om SL är oerfaren och spelarna är odisciplinerade — kaos uppstår. Spelarna behöver inte kunna reglerna exakt, däremot måste du som SL kunna reglerna så pass att det går att leda spelet. Det är du som är värden och som ska se till att partyt ska fungera... och det är förberedelserna som avgör om det blir lyckat.

FÖRBEREDELSER

- Läs äventyret. SL måste läsa igenom äventyret noggrant åtminstone en gång och bör skumma igenom det omedelbart före spelmötet. SL måste ha en klar uppfattning om de viktigaste händelserna i äventyret, och kan gärna skriva anteckningar för att undvika pinsamma situationer, som att glömma bort vissa viktiga händelser. SL behöver inte lära sig något utantill. Detaljer kan slås upp eller improviseras.
- Rekvisita. Om SL använder sig av bilder, tennfigurer, eller andra spelhjälpmedel i form av gamla dokument rollpersonerna ska hitta, etc., måste dessa hjälpmedel vara tillgängliga så att SL slipper leta efter dem under spelets gång.
- Se till att det finns tärningar och att alla har pennor och anteckningspapper. Det är bra om spelarna har en uppsättning tärningar själva. Det finns med största sannolikhet tärningar i din rollspelsbutik.

- Skaffa rollformulär som spelarna kan skriva upp sina rollfigurer på.
- Bjud in några vänner!
- Planera eventuella matpauser i god tid innan spelet börjar. Kortare pauser kan givetvis göras under spelets gång. SL kan utnyttja en paus till sin fördel: *"SPRING IVÄG TILL KIOSKEN NI! (Jag ska sitta här och läsa igenom Sinkadus beskrivning av det nya superhäftiga monstret som jag snart ska skicka mot er...)"*

SKAPA ROLLPERSONERNA

När spelarna kommit kan rollpersonerna skapas. Bli inte förvånad om ni inte hinner sätta gång att spela inom de närmaste timmarna. Det tar viss tid att konstruera rollpersonerna. Förslagsvis kan rollpersonerna göras en tid innan ett äventyr påbörjas. Ännu bättre är om spelarna har läst reglerna om hur en man gör en rollperson, för då slipper SL svara på en kopiös mängd regelfrågor. I alla fall bör spelarna ha läst igenom kapitlet *Vad är ett rollspel?* för att få ett hum om vad spelet går ut på. SL ska övervaka konstruktionen av rollpersonerna för att undvika fusk. Fusk är annars något som man absolut inte ska tolerera i ett rollspel. Eftersom själva idén med ett rollspel inte är att 'vinna' i traditionell mening, utan att möta utmaningar och ha roligt, är den person som ägnar sig åt fusk så uppenbart olämpad till att spela rollspel att han inte ska inbjudas att spela någon mer gång.

PRESENTERA ROLLPERSONERNA

När rollpersonerna är färdiga bör spelarna presentera sina rollpersoner för varandra om de inte slog fram dem tillsammans (under förutsättning att rollpersonerna ska känna varandra innan de försätter sig i äventyrets klor). Presentationen kan göras till en rolig och intressant episod. Spelarna ska *inte* rabbla massor av speltermer i form av siffror och förkortningar. I stället kan presentationen göras till en dialog.

Ett exempel på hur man presenterar sin rollperson finns sist i kapitlet om hur man skapar sin rollperson.

SÄTT IGÅNG: ACTION!

Nu är det bara att sätta igång äventyret. Det viktiga är att aldrig köra fast i detaljträsket, i det speltekniska med regler och sådant. Detta ska vara action, inget regelmöte! Det är bara att improvisera reglerna efter sunt förnuft. Om spelarna kör fast vid långsamheter och obegripliga etapper i äventyret är det bara att lägga till händelser som lättar upp stämningen, på samma sätt som man gör med slumpmässiga möten. Här är exempel på hur SL kan skapa action:

- Om rollpersonerna är någonstans där de inte borde vara kan SL lägga in en vaktpatrull, ett gäng gatubusar, en orchpatrull, en trollfamilj, eller vad SL nu har till hands för att jaga bort rollpersonerna.



- Tidspress är en effektiv faktor som skapar action och som finns i de flesta äventyr. Tidspressen kan grunda sig på en förbannelse som kommer att börja verka och rollpersonerna måste oskadliggöra magikern innan han hinner fullborda den, men de hindras av en massa stadsvakter som vägrar att tro på dem. De måste flytta en stor mängd stöldgods innan stadsvakten upptäcker den. Rollpersonerna måste hinna före någon annan till en plats eller har en konkurrerande grupp av kraftfulla SLP som försöker klara av rollpersonernas uppgift eller som jagar dem. Att påpeka att det är ont om tid skapar stress.
- Förse spelarna med ny information om de har kört fast och inte vet vad de ska ta sig till. Ytterligare information kan SL lägga in för att rollpersonerna ska få fler valmöjligheter. Dock måste SL vara beredd att ha något material förberett för spelarna, oavsett vad de väljer.
- Utnyttja det oväntade. Tillför händelser som spelarna inte har väntat sig. Låt dem se stora stygga busar råna den sexiga barflickan de brukar köpa öl av på söndagarna, låt en av deras hästar bli halt eller se till att de hamnar i ett krogslagsmål där de av värden anklagas för att vara bråkmakare. Vad som helst kan användas. Riktiga nödsituationer kan brukas i form av eldsvådor, explosioner och varför inte... katastrofer! Jordbävningar, till exempel, om det skulle behövas för att få spelarnas uppmärksamhet. En annan oväntad händelse är en lönnmördare som plötsligt dyker upp från ingenstans. Denne kan vara utskickad från någon som rollpersonerna tidigare har satt sig upp emot, som till exempel en skurk som redan sitter i fängelse (p. g. a. rollpersonernas ingripande) och kontrollerar en fanatisk religiös sekt därifrån...

Undvik dock antiklimax. Rollpersonerna ska inte dö efter månader av äventyrande för att få tag på den magiska staven i ett slumpmässigt möte med ett gäng svartnissar på vägen hem över Grynnerbergen. Det skulle inte vara en önskvärd död för en hjälte. För rollpersonerna är väl hjältar? Eller kanske inte...

AVSLUTA

Ett spelmöte bör avslutas på ett lämpligt ställe i äventyret, till exempel medan rollpersonerna vilar upp sig på ett värdshus eller dylikt. En annan, minst lika bra metod, är att avsluta ett äventyr är mitt i en händelse.

»Ni skjuter upp dörren, långsamt, långsamt... Ni spärrar upp ögonen, drar era vapen och siktar in i mörkret. Där! det var något som rörde sig och ljuset tänds... Jaha, då avbryter vi här och fortsätter nästa gång.»

När man avslutar ett spelmöte bör man bestämma när och var nästa spelmöte ska äga rum. Nu kan också spelarna ge synpunkter på regler, på SL och hur han hanterade situationer, om SL var rättvis, o. s. v. SL kan tänka över om det är några regler som behöver ändras, läggas till eller förvisas ur hans spelvärld.

När ett äventyr avslutas kan rollpersonerna förbättras, se kapitlet om Hur man blir bättre. Spelare som fått sina rollpersoner dödade under spelets gång kan slå fram nya rollpersoner som kan användas i nästa äventyr.

ATT KONSTRUERA EGNA ÄVENTYR

Det är lätt att konstruera egna äventyr, bara man följer någon sorts mall. Många SL föredrar att konstruera sina äventyr på sitt eget sätt; här är ett förslag. Ett förslag är ingen regel.

Föreställ dig en berg-och-dalbana. Jämför det med med ett rollspelsäventyr, och du ska få se att det finns likheter. Först trappas händelserna upp (uppför första backen) sedan händer det mer eller mindre hisnande händelser (mer eller mindre stora backar) innan man når höjdpunkten (sista backen med loopen), och där kommer slutet på äventyret.

Först måste SL ha en idé till ett äventyr. Äventyrsidén måste passa in i miljön och bör hålla samma stil. Stilen i *Drakar och Demoner* har vissa hållpunkter; det ska vara fantasifullt, mycket heroiskt och rörligt, mycket mystik kring monster och magi, spänning kring strider, förtvivlan när allt hopp är ute och motsvarande glädjeskutt när man finner den oväntade räddningen.

Idéer till äventyr kan hämtas från filmer, böcker, serier, bilder, m. m. När SL fått en idé kan han sätta igång att konstruera ett äventyr.

SL har fått en idé. Här är ett exempel:

Rollpersonerna ska ta sig till en dal högt upp bland bergen för att söka 'Svärdet som är brutet', för att Kungens riddare med hjälp av detta skall kunna besegra den Mörkermagiker som håller på att mörklägga kungariket med onda moln och dessutom ödelägga det med en mördande iskyla. SL skulle kunna döpa äventyret till »Den glömda dalen», *eller* »Svärdet som är brutet», *eller ett namn med mer mystisk och intetsägande klang, som* »Isnatten», *eller varför inte* »Uppdrag i isnatten». *Det kan syfta på äventyrsmiljön, eller på det frusna mörker som kan följa om äventyret får en oönskad utgång.*

INTRIGEN — MOTSÄTTNINGAR

De grundläggande motsättningarna i äventyret beskrivs under rubriken *Intrigen*. Det är intrigen som är orsaken till ett äventyr, och det är utgången av intrigen som rollpersonerna försöker påverka. Huruvida de kommer att lyckas får man se under spelets gång.

Exempel: Tillbaka till spelledaren som ska göra ett äventyr där rollpersonerna ska finna det brutna svärdet. Intrigen är ganska enkel: Kungen vill ha tag på svärdet. Motsättningen är också given: Mörkermagikern och hans medhjälpare vill inte att detta skall lyckas. SL vill göra intrigen lite mer invecklad genom att låta svärdet vara brutet — den ena delen finns i Mörkermagikerns ägo! Han försvårar det dessutom ytterligare genom att låta den andra delen vara gömd i en bortglömd dalgång, som ingen vet var den finns. RPna måste då dels finna dalgången, dels hinna dit före Mörkermagikern, dels stjäla den andra delen av det brutna svärdet från Mörkermagikerns borg.

HÖJDPUNKT

När intrigen är fastställd kan SL börja konstruera äventyrets höjdpunkt. En höjdpunkt är där det stora avgörandet sker. Ofta brukar höjdpunkten vara i form av en slutstrid på den plats som rollpersonerna är på väg till. Det är bra att börja konstruera höjdpunkten direkt efter att ha fastställt intrigen, eftersom äventyret ska bygga kring den.

Exempel: Åter till "Uppdrag i isnatten". *Där är höjdpunkten Mörkermagikerns borg. SL beskriver borgen, ritar kartor, placerar ut eventuella vakter, fällor, m. m. Han tänker dessutom igenom vad som kommer att hända när RPna väl kommer dit — vad som händer i fall de blir tillfångatagna, hur Mörkermagikern kommer att reagera när han upptäcker deras närvaro, hur bra vaktposterna är, o. s. v.*

HINDER

Höjdpunkten är det största hindret i ett äventyr. Men för att det ska bli ett intressant och varierande äventyr måste det finnas fler hinder för rollpersonerna att övervinna. Dessa måste beskrivas skriftligen och eventuellt kompletteras med kartor.

Exempel: I "Uppdrag i isnatten" *kommer det första hindret att utgöras av att finna den glömda dalen. SL beskriver därför de urgamla dokument där detta står skrivet, dessutom i en lurig gåtform. Han noterar vilka färdigheter och svårighetsgrader som krävs för att kunna tyda dokumenten, men själva gåtan måste spelarna lösa själva! När de väl kommer till den glömda dalen kommer RPna att upptäcka den bebos av en ytterst otrevlig minotaurklan, som knappast kan bevekas med våld. RPna måste då försöka ta sig in med list, och SL måste därför konstruera bakvägar in i dalen och komma på hur RPna upptäcker dessa. Samtidigt som RPna kommer dit anländer dessutom Mörkermagikerns hantlangare, och den fortsatta händelseutvecklingen bestäms av vilken utav sidorna som får tag på svärdsskärvan.*

Vad som än händer kommer RPna att tvingas bege sig till Mörkermagikerns borg, vilket blir äventyrets höjdpunkt.

SLUMPMÄSSIGA MÖTEN

Under en resa möter man normalt andra personer och råkar ut för oväntade händelser. Vad detta kan vara får SL avgöra själv, kanske genom att konstruera en tabell med olika möten och händelser uppskrivna. Givetvis måste SL anpassa sig efter miljön, han kan exempelvis inte ha ett möte med en elefant i en arktisk miljö, däremot med en mammut. I en stad möter man hela tiden personer, men det är bara de möten som är farliga eller intressanta för rollpersonerna som behöver noteras. Anmärkningsvärda möten i en stad kan till exempel vara rånare som vill strimla rollpersonerna för deras fula uppsyners skull, busar som vill råna dem på deras surt förvärvade guldmynt eller stadsvakter som ställer obekväma frågor till rollpersonerna och kräver att de lämnar sina vapen vid stadens portar.

Andra kan vara att rollpersonerna hamnar mitt i händelser som rån, mord eller liknande. I en slumptabell kan SL gärna plocka med de SLP som förekommer i äventyret. SL behöver knappast använda alla slumpmässiga möten och händelser i ett äventyr. Han kan använda dem som passar in med stämningen och händelseförloppet. Resten kan han strunta i och använda vid ett annat tillfälle.

Exempel: På vägen till dalen har SL bland annat kommit fram till att han skall använda följande möten och händelser: ett band av svartalfs-rövare som försöker sinka RPna, en gammal lärd man som kan hjälpa RPna finna dalen (ifall de kör fast), ett svart moln fyllt av spionkorpar utsända av Mörkermagikern, en dröm där en av RPna ser ett band av minotaurer som bevakar svärdsskärvan (för att varna och skrämma RPna till att vara försiktiga, om de inte redan är det), en snöstorm som Mörkermagikern skickar ut för att föröda landet, samt ett möte med Mörkermagikerns agenter.

Innan rollpersonerna kommer till dalen har SL bestämt att de ska komma till en by där rollpersonerna kan komplettera sin utrustning med kläder, mat och vapen som de glömt att inhandla i staden.

SKAPA SLP

SLP (spelledarpersoner) är alla roller i ett rollspel som inte spelas av någon spelare, utan kontrolleras av SL. De personer och varelser som ska uppträda i äventyret

måste beskrivas. Beskrivningarna kan vara mer eller mindre utförliga. SL behöver inte göra några närmare beskrivningar av vakter och Metropoliser som ändå bara kommer att uppträda som levande måltavlor under spelets gång. SL måste tänka sig för innan han sätter igång med att beskriva en SLPs bakgrundshistoria som beskriver hans barndom och tragiska levnad. Många SL kan bli lite stötta när en SLP som han jobbat med under tre månader huggs ihjäl av rollpersonerna så fort han visar sig. Det är alltså bara viktiga SLP som besitter intressant information eller kan tänkas slå följe med rollpersonerna som behöver beskrivas lika utförligt som en rollperson. Om en sådan person skulle dödas så fort han visar sig för rollpersonerna kan det ofta bero på SL själv (rollpersoner — eller snarare spelare — kan ha en benägenhet att avreagera sina våldsamma aggressioner på folk som dyker upp och beter sig utmanande). SL kan alltid ta till vissa åtgärder för att motarbeta sådana situationer.

I Mutant är tre kategorier av SLP vanliga. Den första är någon form av adelsklass som har det relativt bra ekonomiskt. Dessa är en styrande minoritet. Den andra gruppen är de rikas "undersåtar", eller snarare slavar. Det är de som utgör den största delen av befolkningen både i och utanför städerna. Även om de låter sig stampas på och utnyttjas har de i alla fall en liten social trygghet att klamra sig fast vid. Den tredje gruppen utgörs av dem som inte kan klara av att tillhöra någon av de första två grupperna. De kan inte bli högt uppsatta styrande antingen därför att vägen dit är för svår eller för att de inte tillhör adeln, och de blir inte bönder därför att de vägrar acceptera ett liv bakom oxe och plog. För att överleva har många slagit in på brottets bana, ägnat sig åt studier i magi, blivt soldater eller rövare. Det är oftast från dessa kretsar rollpersonerna kommer från, och rör sig inom.

Exempel: Vad behövs det för SLP i mitt äventyr? Vilka personer kommer rollpersonerna konfronteras med? I staden och på landsbygden behövs inte särskilt många, medn de som kan påträffas under slumpmässga möten måste däremot beskrivas. Det räcker med att ange de viktigaste egenskaperna. (För vissa spelargrupper räcker det nog tyvärr för SL att beskriva sina SLP med enbart KP och FV i vapen). Vidare måste ett antal minotaurvakter beskrivas, samt givetvis vakter och agenter i Mörkermagikerns borg och inte minst Mörkermagikern själv.

KARTOR

Som tidigare nämnts behövs det kartor över områdena. Kartorna kan ritas på vanligt rutat papper, där varje ruta på en inomhuskarta kan motsvara 2–3 meter. Utomhuskartor kan vara betydligt mer omfattande, men ett större område än det som äventyret utspelar sig på är knappast intressant. Kartorna tillhör SLs hemliga papper och det är bara SL som har tillgång till dem, tills spelet är helt avslutat; då kan han om han vill visa för spelarna hur fel de ritat sina kartor, men det är något som många erfarna spelare aldrig gör av princip. Om äventyret ingick som del av en större kampanj får naturligtvis inga detaljer avslöjas så länge kampanjen är i gång.

Exempel: Över den glömda dalen ritas en översiktskarta som inkluderar minotaurbyns omgivning inom den närmaste kilometern, och en större utomhuskarta som visar vägen från kungens slott till dalen. På den kartan placerar SL ut staden, dalen, Mörkermagikerns borg, eventuella byar, samt skogar och vattendrag. Han ritar dessutom en detaljerad karta över den grotta där det brutna svärdet är gömt av minotaurerna.

BELÖNINGAR & MÅL

I ett rollspel måste rollpersonerna ha ett mål som motiverar dem att ge sig ut på hisnande äventyr där deras liv står på spel. Det enklaste motivet brukar vara att tjäna pengar och bli rik, det är det inte många som säger nej till. Därför kan SL låta någon betala rollpersonerna för att utföra en uppgift. I längden blir det tråkigt för spelarna att bara äventyra för att få pengar, varför det kan vara roligare att rollspela med lite mer komplicerade målsättningar, som närmare kan beskrivas i rollpersonernas bakgrundsinformation. Ett äventyr ska alltså ha en belöning att erbjuda rollpersonerna, annars kommer de kanske inte ge sig in på äventyret. Om det inte finns någon morot stannar äventyrandet upp. SL måste dock tänka på att belöningarna inte får vara för väl tilltagna. Äventyren ska ***absolut inte*** krylla av guldmynt och magiska föremål, men det får inte vara för lite av det heller. Det måste råda en viss spelbalans.

SL bör också tänka på att ge rollpersoner med mycket guldmynt möjligheten att klättra uppför samhällsstegen och skaffa sig status, berömmelse och rykte. Först blir de kanske igenkända av sina grannar. I nästa äventyr känner hela staden igen dem och snart blir de hjältar i landet... (sedan blir de överkörda av grannrikets hjälte, som inte vill ha konkurrens; POFF, och åter till glömskans skuggiga, dammiga hörn).

Exempel: Det är värt ett försök. De kan ju, mot all förmodan, lyckas. Det kan ju inte bli värre än att de dör, men det är ju ingen förlust. "Ni får 1.000 sm var nu; 1.000 till när ni kommer tillbaka", säger kungens Riksmarskalk och tänder sin pipa för att försöka behålla sitt lugn medan han undrar om de där

äventyrarna verkligen är så dumma att de går med på ett sådant pris. Han skulle kunna tänka sig att betala tre gånger så mycket. Äventyrarna (rollpersonerna, alltså) nickar: "OK! Ta't lugnt, det här grejar vi!"

KAMPANJER

Om man kan säga att ett äventyr är som en film eller en bok, kan man om en kampanj säga att det är flera historier som utspelar sig i samma värld, med samma huvudpersoner och en del statister.

En ***kampanj*** är en lång följd av mer eller mindre sammanhängande äventyr som utspelar sig i en och samma värld. Kampanjen kännetecknas ofta av ett genomgående tema, och i så fall skulle man egentligen kunna kalla den för ett jättelångt äventyr.

En kampanj har inget egentligt mål i samma bemärkelse som ett äventyr. Eftersom en kampanj skildrar en längre tidsperiod så kan den snarare fungera som ett sätt för en rollperson att uppfylla sina *livs*mål, medan ett äventyr oftast riktar in sig på ett enda, mer kortsiktigt mål; rikedom, förlösning av ett rike, bekämpande av ondska, eller dylikt.

Då målet i en kampanj inte är helt givet, är inte heller vägen given. I ett äventyr begränsas handlingen av bokens pärmar; man får bara plats med det absolut nödvändigaste, och då blir vägen till målet ofta ganska rak. I en kampanj, däremot, finns inga begränsningar, snarare tvärtom. Där beskrivs området innanför gränserna, och SL får själv skapa dessa gränser (eller låta bli att göra det) då han skriver sina egna äventyr. Denna gränslöshet gör att en kampanj kan bli betydligt mer mångfasetterad och händelserik än ett enskilt äventyr. Det kräver mer av SL, men ger också betydligt mycket mer, både för SL och spelarna.

Vi kan ta ett typiskt kampanjexempel från litteraturens värld: Frodo och hans vänners kamp mot Sauron kan definitivt sägas vara en äkta kampanj. Det hela utspelar sig under en ganska lång tidsrymd, och kan sägas bestå av sex deläventyr (som i detta fall drabbar olika personer); (1) Frodo skall säkert föra Ringen till Vattnadal för att Rådet skall kunna besluta vad som skall göras med den; (2) sällskapet måste ta sig genom Khazad-dûm och därefter konfronteras med alvrikets okända värld, (3) kriget mot Saruman, (4) ta sig in i Mordor, (5) kriget mot Mordors horder, samt, (6) förstörandet av Ringen.

Den stora finessen med en kampanj, i motsats till enstaka, lösryckta äventyr, är att möjligheterna blir oändligt många fler. Framför allt ökar spelledarpersonernas roll, och spelledaren får möjlighet att rollspela dessa SLP i större utsträckning. I och med att kampanjen utspelar sig under en lång tidsrymd, både i spelet och i verkligheten, har SLPna större möjlighet att dyka upp flera gånger. För att återgå till Sagan om Ringen: varken nazgûlerna eller Gollum kommer till sin rätt och blir lika fasansfulla om de bara förekommer en enda gång.

Detsamma gäller ledtrådar och hjälpmedel. Om dessa ges med några äventyrs mellanrum blir de inte lika uppenbara som om man hittar dem precis när man behöver dem. Nytt exempel: dolkarna som hoberna finner i kummelgastarnas gravvalv kommer inte till sin rätt förrän Pippin hjälper Eowyn att dräpa nazgûlernas konung. Flaskan som Frodo får av drottning Galadriel har ingen användning förrän Frodo och Sam kommer till Cirith Ungol.

Exempel: Om man skall skapa en riktig kampanj av äventyrsexemplet ovan så kan man anta att spelarna vid sin återkomst till kungen får ett nytt uppdrag — sök upp dvärgsmeden Argemiel i Boltar-dvärgarnas rike, han är den ende som kan smida samman svärdet (som Mörkermagikern nu desperat letar efter), och de måste dessutom försöka få tag på de 3 gram svart meteoritjärn som krävs i denna process. När de funnit smeden och fått svärdet lagat återvänder de till kungen, och får ett nytt uppdrag — förgör Mörkermagikern! (som vid det här laget har skapat en glaciär av halva kungariket, och dessutom vuxit i både kraft och magiskt kunnande). Om detta lyckas kommer demonen Trugh-ûlbar (som hade besatt Mörkermagikerns kropp) att återuppstå i Kungens skepnad, vilket ingen märker förrän allt börjar gå väldigt fel i riket. RPna får i uppdrag av kungens Riksmarskalk att utreda mysteriet med den galne kungen, och lyckas med hjälp av svärdet som var brutet och sina tidigare erfarenheter åter bringa ordning i riket, o. s. v.

KAMPANJKRYDDOR

Det finns åtskilliga åtgärder SL kan vidta för att få en extra känsla i kampanjerna.

"Gubben i lådan..."

Något som kan vara roligt för både spelare och spelledare är en person som dyker upp i flera av kampanjens äventyr, och som rollpersonerna till slut kommer att känna igen. Denna person kan till exempel vara en jobbig pratkvarn som alltid dyker upp i alla möjliga situationer och beter sig allmänt störande för rollpersonerna, som helst vill bli av med honom, men ändå kan de inte be honom dra, eftersom han egentligen bara vill väl och kan vara värdefull informationskälla. Första gången rollpersonerna möter honom bör han ha en viktig roll, till exempel genom att förmedla information till rollpersonerna som hjälper dem att

lösa ett stort problem. Sedan kan han dyka upp på alla möjliga ställen, vid alla möjliga tillfällen. När rollpersonerna skuggar någon på gatan kan han plötsligt dyka upp: *”Tjenare, kamrater! Det var ett tag sen sist. Härligt väder, inte sant? Vad gör ni förresten i de här kvarteren, och varför har ni vapen i händerna? Jaså, skuggar ni killen där borta! Ja, då ska jag väl inte störa då. Förresten, har ni några kopparmynt till övers åt mig? Jag är nämligen väldigt sugen på en öl...”* Eller när rollpersonerna väntar ett viktigt möte på ett värdshus kan han också dyka upp. Vilken stad eller plats rollpersonerna än befinner sig i eller på, så kan han av en ren tillfällighet dyka upp: *”Va! Har ni också hittat hit. Vad roligt att se er igen. Har ni hört det senaste? Nä, jag tänkte väl det. Då ska jag berätta...”*

Ärkefiender

En annan intressant ”gubben-i-lådan-sekvens” är ett annat äventyrargäng av väl beskrivna SLP som har en benägenhet att dyka upp när rollpersonerna minst anar det, för att sätta käppar i hjulet för dem. Precis som Asterix och Obelix gör för piraterna i Asterix-serierna. Oerhört roande.

De ska inte dyka upp i alla äventyr, kanske bara var tredje eller så. Detta gäng kan för första gången dyka upp i ett äventyr som spelarna kämpat hårt med, och helt enkelt lura rollpersonerna på deras belöning, utan att själva ha jobbat för det. Detta kan reta spelarna till vansinne och få dem att utse gruppen till dödsfiender. Må så vara. Låt rollpersonerna stöta på dem någon mer gång, eller bara ana att de finns i närheten. Spelarna ska nästan känna sig utnyttjade av gänget, som aldrig tycks jobba för att bli rika; de lever på rollpersonerna. Om rollpersonerna misslyckas med ett äventyr, kan de vid ett annat tillfälle höra ryktas om hur ett annat gäng däremot lyckades... En SL som kan hantera ett sådant gäng på rätt sätt kan han få rollpersonernas spelare att bli riktigt paranoida. Saker och ting som går rollpersonerna emot är gängets fel. Till slut är allting deras fel. De ligger bakom allting! Snart skyller de till och med på dem om det skulle bli dåligt väder!

SL måste dock vara försiktig så att gänget inte alltid tar alla belöningar då de dyker upp, utan bara en del av dem. Annars kommer spelarna bara tröttna på att spela. *”De där @*Ω•‹Δ◊ idioterna dyker ju alltid upp och förstör allting...”*

Helst kan en SLP ur gänget utgöras av en gammal bekant till en av rollpersonerna, förslagsvis en gemensam kamrat från Kriget mot svartfolken år 673 eller en studiekamrat från magikerakademin (som alltid tog rollpersonens stav, och skyllde allting på den oskyldiga rollpersonen som fick stå till svars inför Mästermagikerna för saker som han aldrig gjort). Ett sådant gäng av ärkefiender bör bara användas om SL verkligen vet hur han ska hantera dem och spelarna kan rollspela bra. Gänget kan bara användas till längre spelkampanjer, eftersom de ska dyka upp vid flera tillfällen men ändå inte allt för ofta. De kommer att bli rollpersonernas sanna fiender genom kampanjens gång. Mycket nöjsamt.

Om rollpersonerna lyckas konfrontera gänget och strid bryter ut, låt dessa strider inte ta kål på endera gruppen. Om det inte går att avbryta striden på något vis, så kan en påhittig SL kan hitta på de mest otroliga avslutningar på en strid, som inte medför att ena partens utplånas. Till exempel kan en stark trupp stadsvakter komma och stoppa striden. De ställer en massa obekväma frågor och det framgår senare (med vittnens hjälp) att det var rollpersonerna som började, och i värsta fall lyckas gänget sätta dit rollpersonerna... lång näsa. I en blodig strid som inte kan avbrytas, är det bästa att någon envis person ur gänget — mirakulöst nog — lyckas slinka undan, för att bilda ett nytt gäng och göra comeback. *”Nej, sablar. Inte han, säg att det inte är sant. Jag trodde att vi blev av med honom i förrförra äventyret... Efter honom! Låt honom inte komma undan den här gången också...”*

”Spring för livet!”

En speciell känsla är upplevelsen av att kämpa för livet. Många äventyr och kampanjer går gärna ut på att tjäna guldmynt och magiska föremål; det blir tjatigt i längden. Till slut är rollpersonerna så otroligt överlägsna att de knappt går att besegra; då blir det inte särskilt mycket utmaning och spänning i äventyren. I stället för att alltid spela äventyr för att tjäna saker och ting, kan SL leda äventyr där rollpersonerna kämpar för sina liv. Kanske har rollpersonerna gjort något i ett tidigare äventyr som retat någon mäktigare och därför har de fått en lång svans av lönnmördare, prisjägare och torpeder efter sig. Rollpersonerna är kanske efterlysta av Kungen, har något olagligt föremål, är halvorcher som jagas av allt och alla, etc. Rollpersonerna får kämpa för sina eget liv; det ger en känsla av att de lever i en förgången, laglös tid där den starkes lag råder.

Personlig bakgrund

SL kan förse rollpersonerna med en noggrant beskriven bakgrundshistoria (det räcker ofta med ett eller två A4-ark) där rollpersonens uppväxt beskrivs och där det motiveras varför rollpersonen äventyrar och varför personen har den personlighet han har. Spelarna bör tala om, eller skriva, ungefär hur de vill att deras bakgrund ska vara, och med det som utgångspunkt kan SL författa den. Bakgrunden kan gärna innehålla många spännande händelser och möten med personer

som kanske senare påträffas i kampanjen. I bakgrunden kan också platser som delar av kampanjen utspelar sig på beskrivas. Där kan också vissa 'problem' placeras in, till exempel skulder till tjuvgillen, gamla straff, händelser som skapat vändpunkter i rollpersonens liv, m. m. Bakgrunder kan 'tvinga' rollpersoner till kampanjer och äventyr. Låt gärna rollpersonernas bakgrunder sammanflätas med varandra, så att de träffat samma personer eller mötts tidigare under uppväxten, etc.

En personlig bakgrund tillhör bara en rollperson och får bara läsas av rollpersonens spelare (och givetvis av SL). Spelaren får själv avgöra vad han vill avslöja för sina medspelare; med egna ord.

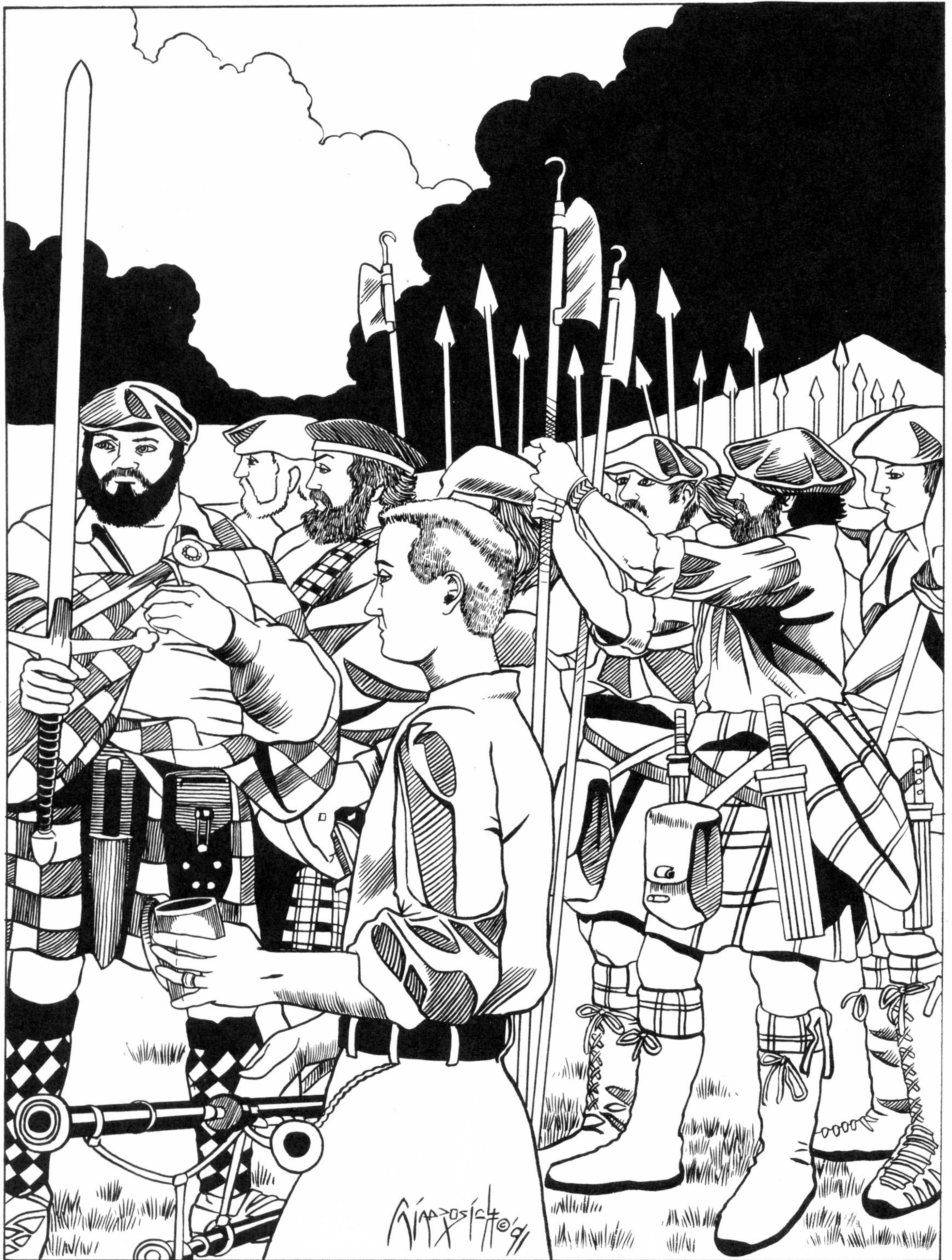
I personliga bakgrunder kan det också beskrivas om rollpersonen kanske jobbar för andra makter. Han kanske rentav är spion!

LIV EFTER DÖDEN

Om en spelares rollperson dör mitt under ett äventyr så kan SL omedelbart låta honom börja skapa en ny rollperson. Under tiden fortsätter äventyret med de kvarvarande rollpersonerna. SL kan sedan lätt finna en lämplig situation där den nyskapade rollpersonen kan föras in i spelet och möta de andra äventyrarna, exempelvis på ett värdshus, vid ett rån (där den nye RPn är offret och de övriga RPna hans räddare). En sådan situation ordanr genast goda relationer mellan äventyrarna och den nye RPn.

Det är givetvis inte tillåtet att 'testamentera' sin rollpersons egendom till sin nästa rollperson. 'Föregångaren' lär ju knappast känna sin efterträdare (däremot kan ju hans kamrater förvalta hans utrustning tills den får någonanvändning...).

STRID



Eftersom *Drakar och Demoner* utspelar sig i en primitiv värld där farorna är många blir det i bland nödvändigt för rollpersonerna att slåss för sina liv. Dessa situationer är oftast de mest spännande och därför är också reglerna för strid särskilt noggranna.

I strid är det särskilt bra att använda sig av den medföljande golvplanen och figurerna. Dessa är inte nödvändiga — man kan utföra en strid utan några hjälpmedel alls — men det gör det lättare att se hur hela situationen ser ut och man undviker lättare missförstånd.

VANLIG OCH DETALJERAD STRID

Här nedan beskrivs två olika stridssystem — *vanlig* och *detaljerad strid*. Vanlig strid används för monster, djur och andra icke-humanoida varelser, medan det mer detaljerade systemet kan användas i strid mellan personer. Den detaljerade striden innehåller lite fler moment och tar lite längre tid, varför det kan vara bra att använda vanlig strid om det är många deltagare.

STRIDSRUNDAN

En strid är ett virrvarr av händelser där det krävs snabba beslut och ingen har full kontroll över vad som sker. För att bringa ordning i denna oreda måste man reglera händelseförloppet.

Under en strid delar man upp tiden i enheter om ungefär fem sekunder. En sådan enhet kallas för en stridsrunda (förkortas hädanefter SR). Under en SR kan de stridande utföra olika handlingar i en bestämd turordning.

Om man använder golvplanen så är den indelad i rutor. Vartje ruta är en kvadrat med 150 cm sida. Vid de olika varelserna anges förflyttningsförmågan i antal rutor per SR. Förflyttningen är avpassad för stridsförhållanden där man måste röra sig försiktigt och ha uppmärksamhet åt alla håll. En ostörd person på ett jämnt underlag kan *springa* dubbelt så långt, men i så fall får man inte göra *någonting annat* i stridsrundan, inte ens skicka meddelanden. Man är helt omedveten om sin omgivning.

En person som varken bär någon rustning eller ryggsäck eller någonting i händerna samt har lämplig klädsel (SL:s bedöming) kan *sprinta* maximalt sin tredubbla förflyttningsförmåga. Samma gäller då som ifall man *springer*.

TURORDNING

Först i stridsrundan ska alla stridsdeltagare slå ett *initiativslag*, 1T10+SMI (plus eventuella övriga modifikationer). De som får ett högt resultat får agera före de som får ett lågt. På detta sätt kan man inordna alla deltagare i en *turordning*. Om två deltagare får samma resultat låter man dem slå om för att fastställa den inbördes turordningen. Turordningen är densamma hela stridsrundan ut.

SL slår dolda slag för Spelledarpersonerna.

HANDLINGAR

Under en SR kan du utföra en av ett antal handlingar, vilka beskrivs här nedan. SL måste hela tiden låta sig styras av sunt förnuft när han övervakar striden. Reglerna kan inte täcka alla tänkbara händelser och SL måste därför vara beredd att själv fatta beslut om exakt vad som händer och exakt hur väl och hur snabbt du kan utföra en viss handling.

Spelledaren bestämmer vad spelledarpersonerna skall göra, helst utan att låta sig påverkas av vad spelarna gör.

Du kan välja mellan att göra följande saker:

Lägga en besvärjelse

Under denna handling koncentrerar du dig och kan inte göra någonting annat på hela stridsrundan. Se vidare under rubriken 'Att lägga en besvärjelse' i kapitlet Magi.

Full förflyttning

Du får förflytta dig så många rutor som din förflyttningsförmåga tillåter. Förflyttningsförmågan kan minskas, t. ex. av besvärlig terräng. En person som vadar i ett träsk eller går uppför en brant sluttning har exempelvis sin fulla förflyttningsförmåga minskad, men det är SL som avgör *hur* mycket den minskas. Om man flyttar maximalt sin förflyttningsförmåga så joggar man och får inte göra något annat i den stridsrundan. Man får dock avbryta förflyttningen för att t. ex. söka skydd eller parera ett hugg. Man stannar då där man stod när förflyttningen upphörde (SL:s bedömning).

Avfyra ett projektilvapen

Du måste då stå stilla, sikta och avfyra ditt projektilvapen. Du får inte göra någonting annat i stridsrundan, förutom att ladda om (se Omladdning).

Kasta ett kastvapen

Du står då stilla, siktar och kastar ditt kastvapen. Du får inte göra någonting annat i stridsrundan.

Använda annan färdighet

Detta innebär att du kanske hoppar, klättrar, smyger, dyrkar upp ett lås, el. dyl som kräver ett färdighetsslag.

Många färdigheter kräver full koncentration, så att du inte kan göra något annat under stridsrundan. SL får dock modifiera detta på grund av situationen. Efter att ha hoppat ned från en trädgren eller smugit upp

bakom en fiende är det t. ex. rimligt att du kan göra en närstridsattack, förutsatt att du håller ett vapen i handen. Ett förslag på modifikation är −10 på CL. Om du däremot skall sitta upp på en häst så tar detta hela stridsrundan.

Kom ihåg att det alltid är SL som bestämmer modifikationerna.

Delta i närstrid

Du får flytta högst hälften av din modifierade förflyttningsförmåga *innan* striden (avrunda nedåt). Se vidare under rubriken 'Anfall och parering' nedan.

Utföra en annan handling

Under en strid finns det massor av saker en deltagare kan göra, men som inte täcks upp av ovanstående uppräkning. Du kanske vill byta vapen, plocka upp något från marken, skicka ett meddelande eller rota igenom din ryggsäck. SL måste då själv avgöra hur lång tid din handling tar och vilka konsekvenser den har.

Dessa handlingar kräver ofta inget färdighetsslag, men i trängda situationer där det finns risk för misslyckande kan det ändå vara bra att kolla. För att t. ex. hoppa upp på en häst använder du Rida, för att ladda om ett armborst färdigheten Armborst, etc. Misslyckande betyder att du måste försöka igen nästa runda; fummel betyder att du trillar av hästen igen eller råkar skära av bågsträngen med pilspetsen, etc.

Om du vill meddela dina kamrater något under striden så får du flytta högst halva din förflyttningsförmåga (avrunda nedåt). Korta utrop som *»Hjälp!»* eller *»Framåt!»* räknas inte, utan kan skickas när som helst i stridsrundan. Längre meningar, t. ex. *»Teval — vi måste härifrån! Snart kommer de tre mörkermagikerna att utlösa vulkanutbrottet och då kommer stormjättarna fram från grottgången til höger!»* kräver i strid koncentration och när en sådan handling utförs kan man bara perera i den stridsrundan.

ANFALL OCH PARERING

Det finns två sorters strid; *närstrid,* där du angriper med handvapen och naturliga vapen; och *avståndsstrid,* där du angriper med kastvapen (kastdolkar, kastyxor, etc.) eller projektilvapen (pilbåge, armborst, blåsrör, arbalest, bola, slunga, etc.). Båda följer samma grundläggande principer, men attacker med projektilvapen kan inte pareras. Däremot tillåts målet för attacken i vissa fall att avbryta det han håller på med för att söka skydd.

Normalt kan du under en SR bara göra en attack *eller* en parering med ett vapen. Om du har ett vapen och en sköld kan du anfalla med vapnet *och* parera med skölden, *eller* parera med bägge. Om du har ett vapen i varje hand, får du utföra två anfall *eller* två pareringar *eller* ett anfall och en parering.

Om någon kan göra flera attacker, så gör alla först sin första attack (i turordning), därefter gör de som kan en andra attack (i turordning), o. s. v.

NÄRSTRID

I närstrid gör du ett färdighetsslag för din vapenfärdighet och om du lyckas så träffar du din motståndare. Försvararen kan försöka skydda sig genom en parering under förutsättning att han har ett vapen eller en sköld att parera med. Detta görs genom ett färdighetsslag.

Normalt måste din motståndare stå i rutan intill dig för att du skall kunna göra en närstridsattack. Med vissa vapen, t. ex. spjut och hillebarder, kan du dock anfalla motståndare som befinner sig en eller flera rutor bort. Med dessa vapen kan du alltså anfalla genom rutor med andra stridande i.

AVSTÅNDSSTRID

I avståndsstrid slår du ett färdighetsslag för din vapenfärdighet och om du lyckas så träffar du målet. Projektilvapen (pilbåge, armborst, blåsrör, arbalest, bola, slunga, etc.) kan inte pareras (se dock Att söka skydd nedan). Kastvapen (kastdolkar, kastyxor, etc.) kan pareras om försvararen har en sköld och han ser vapnet kastas.

Det måste finnas minst en ruta mellan dig och din motståndare för att du skall kunna skjuta eller kasta på honom. Du kan inte skjuta eller kasta genom en ruta där det finns andra personer utan att riskera att träffa dessa. SL bestämmer hur stor denna chans är, beroende på situationen. Ett riktvärde är 50%.

Att söka skydd

Om en person misstänker att han kommer att bli beskjuten med ett projektilvapen *och han enligt turordningen skall handla före skytten,* kan han välja att söka skydd (t. ex. bakom ett träd, en sten, ett hörn eller ett bord). Om det inte finns något att söka skydd bakom kan han i stället kasta sig ned på marken. En sådan handling sker då omedelbart innan anfallet, och den som söker skydd får inte göra någonting annat i stridsrundan. Har han redan gjort någonting avgör SL om han hinner söka skydd.

Den som söker skydd eller kastar sig omkull skall slå ett Normalt SMI-slag. Om han lyckas söka skydd får han dra bort differensvärdet från skyttens CL. Den som lyckas kasta sig omkull får dra bort −1 för varje ruta som finns mellan skyttan och han själv. Om slaget misslyckas så drar man inte bort någonting.

Oavsett resultatet av SMI-slaget så *måste* skytten göra sin attack (om han inte själv söker skydd för en annan skytt).

Exempel: Teval skjuter på en orch med SMI 13. Orchen söker skydd bakom ett träd och slår 6 på SMI-slaget. Teval måste då dra bort 7 (13–6=7) från sin CL. Teval inser att han inte får så särskilt stor chans att träffa, men måste ändå skjuta. Orchen får inte göra någonting alls under resten av stridsrundan.

STRIDENS FÖRLOPP

I stridsdiagrammet kan du se vilka moment som ingår och i vilken ordning de kommer. Texten i en tunn ram anger ett tärningsresultat eller resultat av en beräkning, och visar vilken väg man skall gå vidare. Texten i en halvfet ram visar att man skall slå ett tärningsslag eller göra en beräkning och därefter fortsätta spikrakt nedåt. Om man hamnar i en fet ram så innebär detta att anfallet är slut och att man skall fortsätta med nästa.

BERÄKNA CL

Modifikationer för avståndsattacker

Situation	Modifikation
Målet ligger ned	–1 för varje ruta mellan skytt och mål
Målet orörligt (medvetslöst, etc.)	+10
Skymning, fackelsken	–5
Mörker	–15
Sikte på viss kroppsdel	–5 (endast detaljerad strid)
Vind	–varierar (se Vapen och Rustningar)
Avstånd	–varierar (se nedan)
Skador	–varierar (se nedan)
Målet tar skydd	–differensvärdet (se ovan)

Modifikationer för närstridsattacker

Situation	Modifikation
Målet ligger ned	+5
Anfall från sidan	+3
Anfall bakifrån	+7
Målet orörligt (medvetslöst, etc.)	+10
Skymning, fackelsken	–5
Mörker	–15
Sikte på viss kroppsdel	–5 (endast detaljerad strid)
Anfall med sköldhand	–10
Skador	–varierar (se nedan)

SLÅ ANFALLSSLAG

Beroende på resultatet av anfallsslaget så kan man få tre olika resultat av attacken. Är slaget perfekt så gör attacken automatiskt maximal skada utan avdrag för försvararens rustning eller naturliga skydd. Om anfallaren fumlar så slår man i stället på en av fummeltabellerna. Om anfallsslaget däremot blir lyckat eller misslyckat så skall motståndaren slå ett pareringsslag (gäller ej vanlig strid eller attacker med projektilvapen).

SLÅ PARERINGSSLAG

Man slår inget pareringsslag mot attacker med projektilvapen, eller om försvararen av någon annan anledning inte kan parera. I så fall fortsätter men direkt som om resultatet av pareringsslaget vore 'Misslyckat'. Man kan aldrig parera om man håller ett avståndsvapen i handen.

HUR MAN UTLÄSER RESULTATEN

Anfallsslag	Pareringsslag	Resultat
Fummel	Slås ej	Slå på rätt fummeltabell.
Misslyckas	Fummel	Slå på Fummeltabellen för Pareringar.
Misslyckat	Misslyckas	Ingenting händer. Fortsätt med nästa attack.
Misslyckat	Lyckat eller perfekt	Slå normal skada. Om skadan är högre än anfallarens vapens BV, så minskas dess BV med 1.
Lyckat	Fummel	Slå på Fummeltabellen för Pareringar och fortsätt därefter med att bestämma träffområde.
Lyckat	Misslyckat	Bestäm träffområde.
Lyckat	Lyckat	Slå normal skada. Om skadan är högre än försvararens vapens/skölds BV, så minskas dess BV med 1. Om BV på detta vis blir 0, så tar försvararen den överskjutande skadan.
Lyckat	Perfekt	Inget händer.
Perfekt	Slås ej	Bestäm träffområde. Attacken gör automatiskt maximal skada. Försvararens rustningsabsorbering dras ej bort.

BESTÄM TRÄFFOMRÅDE

Om man använder detaljerad strid så skall man bestämma i vilket träffområde anfallet träffar. I en strid med många deltagare är det dock ganska arbetsamt att använda dessa, och i så fall är det enklare att bara använda sig av vanlig strid, därendast totala KP används.

Om en attack lyckas och tränger förbi försvararens parering så träffar den en viss kroppsdel på motståndaren. Anfallaren kan sikta på en speciell kroppsdel, men får då –5 på CL på anfallsslaget. Om han inte siktade på en speciell kroppsdel, så bestämmer man slumpmässigt var attacken träffade.

Man slår 1T20 för att avgöra träffområdet.

Träfftabellen

Närstrid	Avståndsstrid	Träffområde
1–2	1–3	Vänster ben
3–4	4–6	Höger ben
5–8	7–9	Mage
9–11	10–11	Vänster arm
12–14	12–13	Höger arm
15–16	14–18	Bröstkorg
17–20	19–20	Huvud

SLÅ SKADA

I Vapentabellen anges vilka skadetärningar som skall användas för varje vapen. I närstrid skall man dessutom lägga till sin skadebonus. Om anfallaren slog ett perfekt slag så gör han automatiskt maximal skada med maximal skadebonus. Om både anfallsslaget och pareringsslaget blev 'lyckade' så har man redan slagit skadan, som minskas med ett.

DRA BORT RUSTNINGENS ABSORBERING

Om försvararen bär någon rustning eller har naturligt skydd där han blev träffad så dras dess absorbering av från skadan.

***Exempel:** I exemplet ovan så högg Teval med sitt kortsvärd en orch i magen. Just på magen har orchen bara läderrustning (abs 2). Teval har ingen skadebonus, och ser i vapentabellen att ett kortsvärd gör 1T6+1 i skada. Han slår en femma, så han gör 5+1–2=4 KP i skada. Orchen hugger tillbaka med sin stridsyxa (skada 1T10+2) på Teval, som bär en ringbrynja (abs 6). Orchen har +1T4 i SB. Han slår först 1T10 och får en sexa, och därefter 1T4 och får en trea. Skadan blir då alltså 6+2+3–3=8 KP.*

DRA BORT EVENTUELL SKADA

I detaljerad strid dras skadan från både träffområdets KP och från totala KP. I vanlig strid dras skadan endast från totala KP.

***Exempel:** I exemplet ovan gjorde Teval 4 KP i skada på orchen. Dessa 4 KP dras då både från magens KP och från orchens totala KP.*

SKADOR OCH LÄKNING

- Om rollpersonens totala antal KP når 2 har han halverad CL på alla färdigheter.
- Om rollpersonens totala antal KP når 1 kan han inte använda några färdigheter alls. Det enda han kan göra är att krypa undan striden, tala ansträngt med någon, el dyl. Han kan inte lägga första förband eller använda besvärjelser.
- Om rollpersonens totala antal KP når 0 blir han automatiskt medvetslös p. g. a. chock och blodförluster. Han förblir medvetslös i 1T4 timmar. När han sedan vaknar till liv kan han inte göra någonting alls förrän totala KP kommit upp till ett positivt värde. Om antalet totala KP kommer ner till negativa FYS-värdet dör personen av sina skador.
- Om antalet KP i ett träffområde når 0 förlorar den skadade ytterligare 1 poäng från totala KP var sjätte SR p. g. a. blödning. Blödningen fortsätter ända tills någon framgångrikt lagt Första förband eller besvärjelsen HELA E1 på den skadade.
- Om KP i ett ben eller en arm når 0, blir den kroppsdelen obrukbar och går inte att använda. Det kan sägas motsvara att smärtan är så intensiv att man helt enkelt inte förmår använda den. Den skadade kan dock genom att klara ett Svårt PSY-slag tillåtas fortsätta striden med kvarvarande kroppsdelar. Om ett ben blivit skadat måste han stå på knä, om en arm blivit skadad hänger den slapp vid sidan. Tänk på att man behöver två armar för att använda färdigheterna Första förband, Läkekonst eller att lägga en besvärjelse.
- Om bröstkorgens eller magens KP når 0 faller rollpersonen till marken och är oförmögen att göra någonting annat än att krypa undan striden tills hjälp anländer.
- Om huvudets KP skulle nå 0 blir rollpersonen omedelbart medvetslös. Han är medvetslös i 1T100–FYS minuter (dock minst 5 minuter). När han sedan vaknar till liv kan han inte göra någonting alls förrän KP i huvudet kommit upp till ett positivt värde.
- Om rollpersonen skulle dra på sig dubbelt så mycket skada i en kroppsdel som den egentligen tål, är den kroppsdelen ***kritiskt skadad***. En kritiskt skadad arm eller ben kommer aldrig att kunna användas normalt igen. SL skall slå 1T10 och se i den kritiska skadetabel-

len nedan för att avgöra vad som händer med kroppsdelen. En kritiskt skadad mage eller bröstkorg orsakar omedelbar medvetslöshet, och offret förblöder inom FYS SR. Det enda som kan rädda honom är en lyckad Första hjälpen med –10 på CL (stoppar blödningen) eller besvärjelsen HELA E3 (stoppar också blödningen), *samt* att rollpersonen klarar ett Svårt FYS-slag. Annars dör han. Ett kritiskt skadat huvud är krossat eller avhugget; rollpersonen dör omedelbart.

För varje förlorad KP i en kroppsdel får man –2 på CL i alla färdigheter som kräver att den kroppsdelen är hel. Om man har förlorat tre KP i svärdsarmen har man således –6 på alla attacker, även med tvåhandsvapen och båge (sparkar påverkas dock inte). Om man förlorar hälften av sina KP i ett ben halveras förflyttningsförmågan.

När man lägger besvärjelsen HELA på en rollperson läggs den på en viss kroppsdel. Man läker lika många poäng av totala KP. Om besvärjelsen läker fler poäng än vad som finns i den skadade kroppsdelen läker den resten av poängen på annan valfri plats i kroppen. Vanlig läkning och färdigheten Massage fungerar efter samma mönster. Observera att Massage endast kan läka skador som tillfogats av trubbiga vapen.

Besvärjelser som vållar skada, t. ex. BLIXT, ELD, och FROST drabbar inte en speciell kroppsdel, utan skadan dras endast av från totala KP. Detta gäller även elementarers förmåga att skada (utom Gnomen, som utför vanliga närstridsattacker). Besvärjelsen ENERGISTRÅLE träffar dock en kroppsdel som en vanlig projektil.

Tabell för kritiska arm– och benskador

1T10	Resultat
1–3	Benet i kroppsdelen är brutet. Det måste spjälkas men kommer att kunna användas i framtiden, dock med –3 på CL i alla de färdigheter som kräver att denna kroppsdel är hel.
4–5	Fult sår i armbågen/knäet. Kroppsdelen kommer efter sju veckors sängläge att läka så illa att leden aldrig kommer att kunna böjas igen. Hand/Fot fungerar dock som vanligt. Skadan minskar CL med 4 får alla färdigheter som kräver att man använder den skadade kroppsdelen. Om det är ett ben som är skadat så minskas dessutom förflyttningen till L6.
6–7	Nervbanorna är av, kroppsdelen kommer att vara förlamad resten av livet och så småningom förtvina till följd av inaktiviet.
8–9	Muskler och senor i kroppsdelen är av, men kommer så småningom att kunna läkas ihop. Offret får dock –5 på CL i alla de färdigheter som kräver att denna kroppsdel är hel.
10	Benet i kroppsdelen är krossat. Kroppsdelen måste amputeras.



INFEKTIONER

En varelse kan ådra sig infektioner vid skador, eftersom vapen även om de är blankpolerade sällan är helt rena. Detta gäller även djurs naturliga vapen, men inte obeväpnad strid och trubbiga vapen. Man slår för varje kroppsdel efter en strid. Har skadan tillfogats av ett vanligt eggvapen är chansen 1% per poäng skada det gjort att såret är infekterat. Särskilt smutsiga, och djurs naturliga, vapen har 3% chans per poäng skada att infektera ett sår. En ådragen infektion har 5% chans att utveckla kallbrand inom 1T4 veckor, vilket leder till att den infekterade kroppsdelen måste amputeras. Kallbrand i huvud, mage, eller bål leder till döden.

När man har en infektion i kroppen innebär det att man inte kan hela några KP i den drabbade kroppsdelen. Personen är matt och febrig och kan inte göra någonting aktivt under de 1T4 veckor det tar för infektionen att läka (såvida den inte leder till kallbrand). En infektion kan läkas av en HELA E4, men kallbrand påverkas inte av HELA.

AMPUTATION

Efter en amputation är personen oförmögen att göra någonting aktivt under de fyra veckor det tar för såret att läka. Hans FYS minskar permanent med det antal KP den amputerade kroppsdelen hade, vilket också påverkar hans totala KP.

LÄKNING

Genom kroppens naturliga läkningsprocesser återfår en varelse normalt ***en (1) förlorad KP per vecka*** i alla kroppsdelar som är skadade, samt till totala KP. När alla kroppsdelar har läkt ihop helt så återställs även totala KP automatiskt till sitt ursprungliga värde. Detta förutsätter att varelsen enbart tar det lugnt och vilar liggande. I annat fall läks skadorna hälften så fort.

Det finns magi och örter som återställer KP snabbare, liksom färdigheten Läkekonst.

STRIDSMORAL

Reglerna för ***stridsmoral*** styr hur SLP beter sig i strid. Spelarna har full kontroll över sina rollpersoner och lyder inte under dessa regler annat än i särskilt angivna situationer (t. ex. när de påverkas av vissa besvärjelser). Vissa SLP lyder inte heller under dessa regler, utan handlar alltid förnuftigt (t. ex. hjältar och drakar). Varelser som är ointelligenta (har INT 0) eller som är konstgjorda (t. ex. odöda och elementarer) lyder inte heller under dessa regler, utan slåss alltid tills de blir förstörda.

Man skall slå ett moralslag för varje stridande i följande situationer:

- Egna ledaren flyr, stupar ger sig eller tas tillfånga
- Hälften av den egna gruppen är oförmögna att slåss
- Gruppen eller varelsen angrips överraskande
- Varelsen har förlorat mer än hälften av sina KP
- Varelsen angrips av en person som har högre STO och som går bärsärkagång

Ett moralsslag består av 1T20 med följande modifikationer:

Antal stridskamrater	+antalet
Andra stridskamrater har flytt	–antalet x 2
Antal motståndare	–antalet
Gruppen/varelsen anfalls från två eller flera håll samtidigt	–2
Gruppens ledare sårad	–5
Gruppens ledare har flytt, stupat eller tagits tillfånga	–10
Varelsen har förlorat mer än hälften av sina KP	–4

Om resultatet är lägre än eller lika med den stridandes PSY så innebär detta att han måste fly från platsen så fort som möjligt. Om han inte kan fly (t. ex. är omringad) så släpper han sina vapen och sträcker händerna i luften. Om man slår 20 innebär detta alltid misslyckande. Om man slår 1 innebär detta alltid lyckat slag.

SÄRSKILDA SITUATIONER

OBEVÄPNAD STRID, ETC.

Om man använder färdigheten Slagsmål för att strida, så har man två alternativ — att använda nävarna (gör 1T3 i skada, plus SB) eller att sparkas (gör 1T6 i skada, plus SB). Om man använder nävarna så räknas detta som att man använder färdigeheten Två vapen (se Två handlingar i samma SR nedan). Om man sparkas får man däremot bara utföra en handling (en attack *eller* en parering).

Man kan alltid parera obeväpnade attacker, oavsett om man har vapen/sköld i handen eller ej. Om man själv är obeväpnad använder man i så fall färdigheten Slagsmål (eller Stridskonster om man behärskar tekniken 'obeväpnad parering'). Om en obeväpnad attack misslyckas, men försvararen lyckas parera med ett vapen (inte en sköld), så tar anfallaren 1T2–1 KP skada i den arm han anföll med.

Man kan aldrig parera ett vapen med bara händerna om man inte har tekniken 'obeväpnad parering' ingående i en stridskonst som man har FV i. Däremot

kan man frivilligt välja att låta en av armarna ta emot ett anfall som görs med ett vapen om man själv är obeväpnad. Om anfallet och pareringen lyckas så tar armen automatiskt normal skada. Om det misslyckas händer ingenting.

Exempel: Antag att Teval överraskas en mörk natt på sitt rum på värdshuset av en lönnmördare beväpnad med en dolk. Lönnmördaren har däremot FV 10 i en stridskonst som innehåller tekniken 'obeväpnad parering'. Teval hinner få tag på sitt svärd, men han håller ingenting i vänsterhanden. Teval vinner initiativet första rundan, och hugger med sin dolk. Lönnmördaren kan parera med sin fria hand, eftersom han kan den rätta tekniken. Han hugger därefter tillbaka med sin dolk, och Teval väljer själv att parera med sin fria hand, hellre än att lönnmördarens dolk träffar honom i bröstet. Attacken lyckas och Teval tar 2 KP i skada i vänster arm (sköldarmen).

TVÅ HANDLINGAR I SAMMA SR

Det förekommer i bland att en person tillåts göra två stridshandlingar i samma SR. Det kan röra sig om en någon som slåss med två vapen, om någon som använder en teknik som tillåter två attacker i samma SR eller om någon som slåss med knytnävarna.

Om rollpersonen får göra två stridshandlingar har han följande alternativ:

- ATT ANFALLA TVÅ GÅNGER. Den första attacken kommer på normal plats i stridrundan, beroende på turordningen. Den andra attacken sker alltid sist i stridsrundan. Om två personer skall anfalla 'sist' avgörs deras inbördes ordning av turordningen.
- ATT PARERA TVÅ GÅNGER. Personen kan då parera två olika attacker eller en attack två gånger (om han missar sin första parering får han försöka igen med det andra vapnet). Vilket av dessa han väljer måste dock uppges innan SR börjar.
- ATT GÖRA ETT ANFALL OCH EN PARERING. Pareringen kommer samtidigt som motståndarens attack, och anfallet kommer på normal plats beroende på turordningen.

Attacker med komponenterna Dubbelslag och Dubbelspark sker samtidigt, på normal plats beroende på turordningen.

FASTHÅLLNING

I vissa situationer kan det vara lämpligt att försöka gripa tag i sin motståndare och försöka hålla fast honom. Man genomför detta som en normal attack med (STO+SMI+STY)/3 som CL. Om den lyckas skall anfallaren sedan försöka övervinna motståndarens STY med sin egen STY. Lyckas detta håller angriparen fast försvararen. Varje omgång som detta fortgår måste ett nytt slag på motståndstabellen göras. Ingendera kan under tiden utföra några andra handlingar.

STRID I MÖRKER

En rollperson som inte har mörkersyn måste reducera sin CL i anfall och pareringar med –15, men har alltid minst CL 1. Om han slåss i fackelsken är modifikationen bara –5.

En varelse med mörkersyn som slåss mot varmblodiga varelser har inte dessa modifikationer.

LIGGANDE STRID

En liggande person kan bara slåss med dolk, kortsvärd, armborst och naturliga vapen. Om man angriper en liggande person i närstrid har man +5 på CL.

ANFALL FRÅN SIDAN

En person som angriper en annan person från sidan får +3 på CL, eftersom försvararen inte kan se angriparen särskilt väl. Den anfallne får dock parera.

ANFALL BAKIFRÅN

En person som angriper en annan person bakifrån får +7 på CL. Om försvararen är omedveten om anfallaren får han inte parera ett anfall bakifrån. För att kontrollera om försvararen upptäcker anfallaren så slår anfallaren ett färdighetsslag i Smyga. Lyckas detta färdighetsslag så skall försvararen slå ett färdighetsslag i Upptäcka fara, modifierat med anfallarens differensvärde från Smyga. Misslyckas Upptäcka fara-slaget så har försvararen inte upptäckt anfallaren.

Exempel: Lönnmördaren Nurgel skall försöka göra ett anfall bakifrån på orchen Frunt. Nurgel slår då ett färdighetsslag i Smyga och lyckas. Differensvärdet blir 4. Frunts CL i Upptäcka fara modifieras alltså med –4, och detta färdighetsslag misslyckas. Frunt upptäcker därmed inte Nurgel, och får inte parera hans anfall bakifrån. Om Nurgel hade misslyckats med att Smyga, eller *om Frunt hade lyckats med Upptäcka fara, så hade Frunt upptäckt Nurgel och fått parera hans anfall om han hade velat.*

SKADA AV FALL

När en rollperson faller får han 1T6 poäng i skada för varje meter han faller efter de första tre metrarna.

SKADA AV VATTEN

Om man hamnar under vatten måste man försöka hålla andan tills man åter kan få luft. Efter cirka två minuter inträder medvetslöshet och efter ytterligare 1T3 minuter dör man av syrebrist. Om man räddas innan dess så drabbas man inte av några skador.

Vakuum har samma effekter.

SKADA AV ELD

Om en rollperson hamnar i eld så får han 1T4 i skada under den första stridsrundan, 2T4 under den andra, 3T4 under den tredje, o. s. v. En rustning skyddar tills eldskadan tränger igenom dess absorbering. Sedan fattar kläderna eld och då skyddar inte rustningen på något sätt.

Om det brinner i kläderna kan en person försöka kväva den genom att rulla runt på marken. Han skall då slå ett Normalt SMI-slag. En annan person kan försöka hjälpa till genom att svepa in honom i en filt eller liknande. För att 'hjälparen' skall vara framgångsrik måste han klara ett Normalt SMI-slag.

I bland vill man kasta en fackla för att antända något brännbart, t. ex. ett halmtak. För att se om man träffar slår man ett Svårt SMI-slag och räckvidden är STY rutor. När facklan väl har träffat har den normalt 50% chans att antända det önskade målet. Om facklan inte antänder målet så innebär det att den har slocknat på vägen eller vid ndslaget, eller att den rullade undan innan målet fattade eld. SL måste låta sig styras av sunt förnuft för att avgöra exakt vad som händer. Det är exempelvis betydligt större risk att ett torrt halmtak börjar brinna än ett fuktigt.

VARELSER



HEMVISTER

Hemvisten anger var man i normala fall kan räkna med att stöta på en viss varelse, därmed inte sagt att det finns t. ex. klippgetter i alla bergstrakter eller dvärgar i alla grottor. Däremot är det ganska osannolikt att man träffar på en klippget mitt i en skog eller en dvärg som byggt sitt hus i en trädkrona.

Hemvisten anges med en kod som tolkas enligt tabellerna nedan.

1 ..... REGNSKOG. Djungler och regnskogar.

2 ..... ÖPPEN SKOG. Gles barr–, löv– eller blandskog med stigar, gläntor och vattendrag.

3 ..... TÄT SKOG. Mycket tät barr–, löv– eller blandskog utan stigar, gläntor eller vattendrag.

4 ..... SLÄTTER OCH ÖPPEN KUPERAD TERRÄNG. Odlade fält eller grässlätter med skogsdungar och/eller buskvegetation.

5 ..... BERG OCH HÖGLAND. Som 4 fast högt beläget.

6 ..... TRÄSK OCH SUMPMARK. Inkluderar torvmossar, kärr, myrar och kvicksand.

7 ..... VATTENDRAG. Floder, insjöar, dammar, källor, vadställen.

8 ..... GROTTOR. Hålor, grottsystem, labyrinter och katakomber.

9 ..... STÄPP. Förtorkad grässtäpp.

10 ... ÖKEN. Sandöknar, stenöknar, saltöknar och oaser.

11 ... FRUSNA ÖDEMARKER. Kalfjäll, glaciärer, tundror och isfält.

12 ... KUSTER. Sandstränder, sjöklippor och öar.

13 ... ÖPPET HAV OCH STORA SALTA INSJÖAR.

Speciella platser

A .... MAGISKA PLATSER. I eller i anslutning till magiska, förtrollade, förbannade eller välsignade platser.

B ..... I BEBYGGELSE. I städer, byar, slott, herrgårdar eller gårdar.

C .... NÄRA BEBYGGELSE. I anslutning till B.

D .... SLAGFÄLT/SKEPPSVRAK.

E ..... RUINER. Som B, fast övergivet.

F ..... GRAVPLATSER. Gravhögar, gravstenar, obelisker, stenkummel, kyrkogårdar, helgonskrin, gravar, kryptor, katakomber.

G .... AVSKILJT.

Exempel
En varelse som har hemvisten 'F' kan finnas på gravplatser i alla slags miljöer. Orcher har hemvisten '2, 5 & 8' och finns således i öppen skog, i klippterräng och i grottsystem, utan någon närmare definition. Dvärgar har hemvisten '5B, 8B' och finns sålunda främst i städer (i detta fall underjordiska) som ligger i berg och högländer samt långt nere i underjorden..

VANLIGHET

Vanlighet anger hur stor chans/risk det är att man stöter på varelsen i sin *naturliga hemvist.* 'Vanligheten' klassas in i Vanlig, Ovanlig, Sällsynt, Mycket Sällsynt och Unik. Några exempel:

Fladdermöss är *vanliga* i grottsystem. Det är således ganska stor chans att man stöter på fladdermöss om man beger sig in i en grotta. De flesta djur och humanoider klassas som *ovanliga* eller *sällsynta.* De flesta monster är *mycket sällsynta.* Dem träffar man på bara i undantagsfall eller om man verkligen försöker leta upp dem. Demonprinsar och demonfurstar är unika, d. v. s. det finns bara en i sitt slag.

ANTAL

Anger hur många av varelsen man stöter på åt gången. Vissa varelser förekommer t. ex. bara i flock, andra uppträder uteslutande på egen hand. När det gäller humanoider, som ofta lever i samhällen, anger siffran hur många man kan stöta på utanför deras samhällen, alternativt hur stora samhällena kan bli.

GRUNDEGENSKAPER

Varelsers grundegenskaper anges endast med ett typvärde, som anger varelsens medelvärde i grundegenskapen. SL skall dock känna sig fri att modifiera varelsernas grundegenskaper uppåt eller nedåt om han tycker att det passar. Unga djur kan t. ex. ha 50% lägre värden än typvärdet, medan ledare kan ha upp till 50% högre värden.

Grundegenskaperna betecknar samma saker som vanligt. Hos varelser som är större än människor motsvarar 10 STO ungefär en meter. En jätte (STO 60) är alltså ungefär 6 meter hög.

Vid de raser som kan användas som rollpersoner anges den tärningskombination man skall använda om man *slumpmässigt* vill bestämma varelsens grundegenskaper. Detta är lämpligt om man t. ex. snabbt vill skapa en någorlunda detaljerad SLP utan att gräva ned sig alltför djupt i bakgrundspoängen.

FÄRDIGHETER

Under rubriken 'Färdigheter' räknas några av släktets typiska färdigheter upp. Dessa är endast tänkta som en hjälp om man omedelbart vill kunna använda varelsen i t. ex. en strid. Skall varelsen användas som t. ex. SLP eller om den har en framträdande roll i äventyret så bör du som SL tänka igenom den lite mer och 'individualisera' den lite grann, så att den får en säregen karaktär.

Under rubriken färdigheter räknas också varelsens naturliga vapen upp. Detta är de naturliga vapen som varelsen har i form av klor, nävar, tänder, etc. För varje

naturligt vapen anges grundchansen att lyckas med en attack och vilken skada attacken gör.

Exempel: Om det står '2 Nävar (1T3); 5' så innebär detta att varelsen får göra två angrepp med nävarna i en SR. Varelsen har FV 5 på vardera attacken, som gör 1T3 i skada om den lyckas.

FÖRFLYTTNING

Förflyttningsförmågan anger hur många rutor eller hexagoner varelsen kan flytta i en SR (varje ruta anses vara 1,5 meter). L = förflyttning till lands. F = flygande. S = simmande. B = borrande. A = oavsett omgivning.

NATURLIGT SKYDD

Varelsens naturliga 'rustning' i form av kraftig hud, skinn, päls, etc.

DJUR

Detta kapitel behandlar vanliga djur som är kända från vår värld. En del av dem existerar i dag, medan andra är utdöda. Djuren har förts samman i större grupper eftersom de har många gemensamma egenskaper. Gemensamt för så gott som alla vanliga djur är att de anfaller humanoider endast om de känner sig hotade, om deras ungar är i fara eller om de är skadade (och därmed galna). Undantag är flocklevande rovdjur (t. ex. vargar och lejon), som om de är extremt hungriga kan tänkas anfalla.

BJÖRNAR

	Liten björn	Medelstor björn	Stor björn
Antal	1–2	1–2	1–2
STY	14	23	35
STO	14	23	35
FYS	11	11	16
SMI	11	11	11
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	13	17	26
SB	—	+1T6	+2T6
Nat. skydd	2	3	4
Förflyttning	L12	L12	L12
1 Bett	1T6, 8	1T8, 12	1T8, 12
2 Klor	1T6, 10	1T6, 12	1T6, 14
1 Kram (2T8)	spec.	spec.	spec.
Klättra	12	2	2
Upptäcka fara	5	5	5
Simma	12	10	10
Spåra	12	13	16

FLADDERMUS

Fladdermöss kan leva i flera olika slags miljöer, antingen i grottor eller i trädkronor. De lever i flockar om 1T100 x 10 individer. De flesta arterna lever av att fånga insekter i flykten, men det finns även blodsugande vampyrfladdermöss som anfaller alla slag av varmblodiga varelser; även humanoider. Det är endast de senare som beskrivs här nedan.

En RP kan bli anfallen av upp till 2T6 fladdermöss varje SR. Varje fladdermus anfaller var för sig och SL slår 1T10 för varje fladdermus för att se om den lyckas bita sig fast. Är slaget högre än rustningens absorption så gör bettet 1 KP i skada, samt att det är 10% risk att RP:n drabbas av en sjukdom eller infektion. Så snart en fladdermus lyckas bita sig fast så hänger den kvar och gör ytterligare 1 KP i skada varje SR som den är kvar. Bränner man på den släpper den taget frivilligt, men sliter man loss den med våld så orsakar detta 1 KP i skada.

Om man anfaller mot en fladdermussvärm så innebär varje lyckat anfallsslag att man dödat en fladdermus. Varje SR man anfaller en fladdermussvärm med en fackla så skräms 1T10 individer på flykten.

FLADDERMUSSVÄRM
Hemvist: 8;
Vanlighet: vanlig;
Antal: 1T100 x 10;
Förflyttning: F20

HOVDJUR

I denna grupp ingår häst, ponny, åsna, mula och zebra (liten häst). Ston har –2 på STY och STO (gäller ej mulor).

	Liten häst	Stor häst	Åsna	Ponny	Mula
Hemvist	varierar	varierar	varierar	varierar	B, C
Vanlighet	vanlig	vanlig	ovanlig	ovanlig	ovanlig
STY	29	32	20	22	25
STO	25	28	15	17	17
FYS	11	11	11	11	11
SMI	13	11	13	11	11
INT	2	2	2	2	2
PSY	11	11	11	11	11
KP	18	20	13	14	14
SB	+1T10	+1T10	+1T4	+1T4	+1T6
Nat. skydd	1	1	—	—	—
Förflyttning	L26	L24	L16	L26	L20
1 Bett	1T4 (halv SB), 8				
2 Hovsparkar	1T8, 8				
Upptäcka fara	14	17	7	17	7

HUNDDJUR

I denna grupp ingår vanlig hund (liten/medelstor/stor), vildhund (medelstor), räv (medelstor), schakal (stor), hyena (stor), prärievarg (stor), varg (se nedan) och ulv (se nedan).

	Liten hund	Medelstor hund	Stor hund	Varg	Ulv
Hemvist	varierar	varierar	varierar	3, 5, 11	3, 5, 11
Vanlighet	varierar	varierar	varierar	vanlig	ovanlig
Antal	varierar	varierar	varierar	2–50	1–10
STY	6	8	10	11	15
STO	4	6	9	7	11
FYS	6	8	11	14	14
SMI	13	11	13	16	16
INT	2	2	2	2	3
PSY	11	11	11	11	11
KP	5	7	10	11	13
SB	—	—	—	—	—
Nat. skydd	—	—	—	1	2
Förflyttning	L12	L14	L12	L16	L16
1 Bett	1T2, 5	1T4, 5	1T6, 5	1T8, 10	1T8, 11
Upptäcka fara	17	17	17	17	17
Spåra	10	12	14	16	15
Smyga	10	10	7	9	7
Gömma sig	13	10	8	9	8

JÄTTEBLÄCKFISK

En jättebläckfisk har åtta armar och en avlång kropp som ser ut ungefär som en biskopshätta. Tentaklerna kan bli upp till 20 meter långa. De lever av att dränka djur som inte kan andas under vatten (t. ex. valar och delfiner) och därefter äta upp dem. Om en attack med en tentakel lyckas så har den slingrat sig runt offret. För att ta sig loss ur en tentakels grepp måste man övervinna bläckfiskens STY med sin egen på Motståndstabellen. En jättebläckfisk som befinner sig vid ytan kan också snärta med tentaklerna mot varelser i t. ex. en båt.

En jättebläckfisk kan spruta ut ett moln av svratfärgad vätska som förblindar alla varelser som kommer inom det. Molnet har en voylm av 10 x 10 x 10 meter.

JÄTTEBLÄCKFISK
Hemvist: 13;
Vanlighet: mycket sällsynt;
Antal: 1
STY: 35; STO: 125; FYS: 42; SMI: 35;
INT: 0; PSY: 11; KP: 84; SB: +5T6
2 Tentakelgrepp (1T6): 5;
1 Tentakelsnärt (1T6, halv SB): 5
Naturligt skydd: 4;
Förflyttning: S12

KATTDJUR

I denna grupp ingår vanliga katter (liten), jaguar (medelstor), puma (medelstor), gepard (medelstor), leopard (medelstor), ozelot (medelstor), vildkatt (medelstor), lodjur (medelstor), lejon (stor) och tiger (stor)

	Liten katt	Medelstor katt	Stor katt
STY	2	11	27
STO	1	8	19
FYS	6	11	12
SMI	18	17	16
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	4	10	16
SB	—	—	+1T6
Nat. skydd	—	1	2
Förflyttning	L12	L14	L16
1 Bett	—	1T6, 10	1T8, 14
2 Klor	1T2, 5	1T4, 10	1T6, 14
Klättra	18	16	14
Upptäcka fara	17	17	17
Smyga	16	12	8
Gömma sig	14	12	10

KLÖVDJUR

Exempel på klövdjur är rådjur (liten), hjort (liten/medelstor), ren (medelstor), lama (medelstor), ko (medelstor), kamel (medelstor), dromedar (medelstor), gnu (medelstor/stor), oxe (medelstor/stor), tjur (medelstor/stor), bison (stor), vicent (stor), myskoxe (stor), vattenbuffel (stor) och älg (stor).

	Litet klövdjur	Medelstort klövdjur	Stort klövdjur
STY	11	17	29
STO	14	20	29
FYS	8	11	17
SMI	14	10	13
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	11	16	23
SB	—	+1T4	+1T10
Förflyttning	L14	L14	L20
Nat. skydd	—	2	3
1 Bett	—	1T4, 5	1T4, 5
1 Stångning	1T4, 6	1T6, 6	1T8, 9
1 Spark	1T4, 6	1T6, 6	1T8, 13
Upptäcka fara	14	8	11

ORM

Det finns i princip två olika slags ormar; kramormar och giftormar. Skillnaden är uppenbar; kramormarna har inga giftblåsor. Exempel på ormar som kan bli medelstora är kobra, skallerorm, mamba och huggorm. Exempel på ormar som kan bli stora är pytonorm och boaorm. De två sistnämnda är kramormar. Så gott som alla små och medelstora ormar har något slags gift, som kan ha en mängd olika effekter — i Drakar och Demoners fantasivärld är endast din fantasi begränsande.

	Liten orm	Medelstor orm	Stor orm
STY	1	5	23
STO	1	2	18
FYS	5	7	11
SMI	19	17	15
INT	1	1	1
PSY	11	13	15
KP	3	5	15
SB	—	—	+1T6
Förflyttning	L10	L8	L8
Nat. skydd	0	0	1
1 Bett *eller*	1T2, 9	1T4, 9	1T6, 11
1 Kram	—	—	1T8, 11
Upptäcka fara	7	5	5
Gömma sig	18	14	16
Smyga	12	10	16

SKORPION

Skorpionen har en giftgadd som utsöndrar ett dödligt gift om den träffar en oskyddad kroppsdel. Giftet har STY 2T8 beroende på skorpionens art.

Hemvist: 9, 10;
Vanlighet: ovanlig;
Antal: 1
STY: 1; STO: 0; FYS: 1; SMI: 17;
INT: 1; PSY: 1; KP: 1; SB: —
1 Sting (gift): 18
Naturligt skydd: 0;
Förflyttning: L2

SPINDEL

De enda spindlar som kan vara farliga är de som har giftkörtlar. Giftet kan ha en mängd olika effekter beroende på vilken typ av spindel det rör sig om.

Hemvist: varierar;
Vanlighet: vanlig;
Antal: varierar
STY: 1; STO: 0–1; FYS: 1; SMI: 17;
INT: 1; PSY: 1; KP: 1; SB: —
1 Bett (gift): 19
Naturligt skydd: 0;
Förflyttning: L2

HUSDJUR

I denna grupp ingår gris, get, bock, får och bagge. Om man lägger 5 till STY och STO hos grisen så får du värdena för vildsvin.

	Tamsvin	Get & får	Bock & bagge
Hemvist	B eller 2	B eller 5	B eller 5
Vanlighet	vanlig	vanlig	vanlig
Antal	varierar	varierar	varierar
STY	5	5	7
STO	6	4	5
FYS	11	7	11
SMI	7	11	11
INT	2	2	2
PSY	11	11	11
KP	9	6	8
SB	—	—	—
Förflyttning	L10	L12	L12
Nat. skydd	0	2	2
1 Spark	—	1T4, 5	1T4, 5
1 Bett	1T4, 5	—	1T4, 5
1 Stångning	—	1T4, 5	1T6, 12
Upptäcka fara	5	5	5

LEGENDARISKA VARELSER

ALV

Alver lever ofta ett avskilt liv som samlare och jägare i de stora, lummiga skogar som täcker stora delar av *Drakar och Demoners* värld. Deras klädsel och kännedom om skogen gör att de kan undvika all kontakt med andra humanoider om de så önskar. Alvernas skogsstäder är mycket svåra att upptäcka om man inte vet exakt var de finns.

Utseende: De flesta alver är, jämfört med människor, spensligt byggda och något korta. De har mjuka anletsdrag och mycket fin hy. Ett mycket utmärkande attribut för alver är deras spetsiga öron. Alver har nästan alltid rakt hår, med färg varierande väldeliga mellan de olika alvraserna. De saknar skäggväxt. Ögonen har ovala pupiller, som hos katter och ormar. I vissa ljusförhållanden reflekteras ljuset i näthinnan så att det ser ut som om alvernas ögon lyser. Alver bär oftast naturfärgade kläder i grönt och brunt, vilket gör dem mycket svårupptäckta. De är inte mycket för smycken eller exklusiva utsmyckningar på vardagsklädseln, utan föredrar en enkel, funktionell klädsel bestående av byxor, en kort jacka och eventuellt en kappa med huva. De bär så gott som alltid med sig en pilbåge och ett kort svärd.

Uppträdande: Alvernas bästa skydd är att inte synas och de gömmer sig oftast hellre än slåss. Om en alv skulle bli upptäckt och känna sig hotad, flyr han alltid bort från sin boning, så att eventuella förföljare inte leds dit. Vilsekomna vandrare i skogen leds på rätt spår genom tecken i naturen, utan att alverna tar någon kontakt.

Förmågor: Alla alver har mycket god syn och hörsel. Under normala ljusförhållanden räcker deras synskärpa ungefär dubbelt så långt som människor och eftersom deras ögon är betydligt mer ljuskänsliga än människors så kan alver även mitt i natten se hyfsat bra. I absolut mörker, t. ex. i en grotta utan ljuskälla, är de dock lika blinda som människor.

Alver är odödliga i den bemärkelsen att de inte kan åldras och förslitas. En alv som uppnått vuxen ålder kan leva hur länge som helst utan att försvagas. Däremot kan han dödas genom våld, gift eller magi. Alver är immuna mot alla sjukdomar och infektioner.

Alla alver som är rollpersoner får automatiskt +4 på sitt FV i Upptäcka fara och Lyssna.

ALV

Hemvist: 2G, 3G			**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Ovanlig			2 Nävar (1T3)	5
Antal: 1–20			1 Spark (1T6)	5
			Båge	8
Grundegenskaper		**Typvärde**	Svärd	3
STY	2T6+3	10	Smyga	8
STO	2T4+6	11	Gömma sig	6
FYS	3T6	11	Upptäcka fara	8
SMI	3T6+3	14	Klättra	12
INT	4T6	14		
PSY	3T6	11	**Förflyttning:** L10	
KAR	3T6+2	13	**Naturligt skydd:** Inget	
KP		11		

ANKA

Det finns tre olika ankraser, svarta, vita och bruna ankor. De fruktade svarta piratankorna, som också är de vanligaste, är uteslutande sjöfarande pirater. De vita ankorna är betydligt fredligare och sysslar nästan enbart med handel. Deras ganska sällsynta bruna kusiner har en något mer krigisk läggning och växer ofta upp till legosoldater eller krigare.

Ankorna lever oftast tillsammans med människor i människornas städer, men det finns också renodlade ankstäder med hus och gator som anpassats till de småvuxna ankorna. Det händer också i större människostäder med många ankor att de bygger egna kvarter, kanske tillsammans med dvärgar och halvlängdsmän.

Utseende: Tänk dig en mycket stor anka med armar i stället för vingar — så ser *Drakar och Demoners* anka ut. Fjäderskrudens färg varierar beroende på rasen (svart, vit eller brun), men inom de olika raserna finns det också variationer. Ankorna klär sig oftast enligt det lokala modet där de bor. De kan använda alla slags vapen och rustningar men föredrar läderrustningar och avståndsvapen.

Uppträdande: Ankors sinnelag är mycket likt människors, även om de är kända för att vara ganska temperamentsfulla. De svarta ankorna är visserligen våldsamma, men garanterat hedersamma och absolut inte blodtörstiga slaktare som njuter av att döda, som vissa svartfolk kan vara.

Förmågor: Alla ankor som är rollpersoner får automatiskt FV 20 (B5) på sitt FV i Simma och +4 på sitt FV i Smyga.

ANKA

Hemvist: Varierar			**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Sällsynt			2 Nävar (1T3)	4
Antal: Varierar			1 Spark (1T6)	4
			Smyga	10
Grundegenskaper		**Typvärde**	Gömma sig	6
STY	2T6	7	Upptäcka fara	6
STO	1T4+2	5	Klättra	4
FYS	2T6+6	13	Simma	20
SMI	2T6+6	13	**Vita ankor**	
INT	3T6	11	Värdera	14
PSY	3T6	11	**Bruna & svarta ankor**	
KAR	2T6+1	8	Ett närstridsvapen	8
KP		9	Ett avståndsvapen	6
			Svarta ankor	
Förflyttning: L10			Sjökunskap	10
Naturligt skydd: Inget			Navigera	10

DEMON

En demon är en varelse från en annan dimension men som befinner sig i vår mänskliga värld på grund av att en demonolog har tvingat hit den med hjälp av mäktiga besvärjelser. Demoner kan uppträda i alla möjliga skepnader; från normal människogestalt till slingrande oformliga varelser, och de har ofta kaotiska förmågor av olika slag, vilket gör den till en helt oberäknelig varelse.

Demonernas fixering vid styrka och makt gör att de ofta är groteskt stora med betar, klor och andra naturliga vapen, om de inte har inneboende magi eller något annat som kan uppväga en mindre fysisk styrka.

Utseende: Varierar. Vanligtvis svart hud och röda eller gula ögon med mandelformade, svarta pupiller. Demoner har sällan något hår på kroppen. Kroppsform, antal kroppsdelar, storlek, etc., varierar enormt. Endast fantasin är begränsande.

Uppträdande: Varierar beroende på 'livsmål' och uppgift. Inte nödvändigtvis ond, men så gott som alltid egoistisk på ett eller annat vis. Även om en demon kan vara en ödmjuk och blygsam tjänare, så är han det bara för att han vet att han kan vinna större fördelar senare.

Förmågor: 1T6+1 demoniska förmågor. De kan inte av egen kraft förflytta sig till den mänskliga världen, utan måste antingen skickas dit av en annan, mäktigare demon, eller åkallas av en demonolog.

EN TYPISK DEMON

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	26
STO	21
FYS	26
SMI	26
INT	16
PSY	26
KAR	1
KP	24
SB	+1T6

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	12
1 Spark (1T6)	12
1 Bett (1T8, halv SB)	12
1 Svanssnärt (1T8)	12
1T4 Klor (1T8)	12
Ett närstridsvapen	10
Smyga	8
Gömma sig	2
Upptäcka fara	18
Skräckslå	3/0

Förflyttning: L22
Naturligt skydd: 6 poängs hud

Demoniska förmågor

De flesta demoner har ett antal speciella, demoniska förmågor. Här följer några exempel på demoniska förmågor. Några är mycket mäktiga, andra är inte alls särskilt kraftfulla. När du skapar en demon kan du antingen välja dess förmågor slumpmässigt genom att slå 1T20, välja själv från tabellen, eller hitta på egna demoniska förmågor.

1T20 Förmåga

1 .... DEMONBESUDLING: Naturen runt om demonen besudlas och börjar ändra form till groteska parodier på växter. Om demonen stannar länge på samma ställe dör all växtlighet för all framtid.

2 .... DEMONISK ANDEDRÄKT: En osannolikt illaluktande och kväljande stank följer på varje utandning som demonen gör. Hela rum kan bli obrukbara för veckor framöver. Tyger, papper och målade ytor kan missfärgas.

3 .... ELDKVAST: Demonen kan spruta en eldkvast som gör 2T10 i skada. Den har en räckvidd på 25 meter.

4 .... EXTRA HUVUD: Demonen har två huvuden med separat INT och PSY.

5 .... EXPLOSIV KROPP: När demonens kropp förstörs (KP når 0) så exploderar den. Explosionen ger 1 poäng i skada per STO hos demonen. Skadan avtar med 1 för varje meters avstånd mellan offret och demonen.

6 .... FRÄTANDE BLOD: Demonens blod orsakar 1T6 poäng i skada. Varje rustning som träffas av demonens blod får sin abs minskad med 1. Den som skadar en demon med ett närstridsvapen kan träffas av blodstänk; han måste slå under sin SMI med 1T20 för att undvika detta.

7 .... ÅLDRA/FÖRYNGRA: Demonen kan åldra eller föryngra offret med upp till 5 år genom att övervinna dess PSY med sin egen på Motståndstabellen.

8 .... GIFT: Demonen har giftblåsor i sina huggtänder. Giftets styrka är lika med demonens PSY. Giftet verkar endast om bettet gör minst en poäng i skada efter det att offrets abs räknats bort.

9 .... JORDBÄVNING: Demonen kan skapa en mindre jordbävning genom att hoppa i marken. Alla inom 25 meter faller automatiskt omkull.

10 ...... KVICKHET: Demonen anfaller ***alltid*** först i varje SR.

11 ...... LIVSUTTÖMNING: Demonen kan, genom att beröra ett offer, 'suga ut' 1T6 FYS-poäng ur honom. Dessa FYS-poäng är förlorade för alltid. Demonen måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken skall lyckas.

12 ...... MAGISK OSÅRBARHET: Demonen är helt resistent mot magi och kan inte påverkas av några som helst besvärjelser, ej ens elementarbesvärjelser.

13 ...... MINNESFÖRLUST: Demonen kan, genom att beröra ett offer, få rollpersonen att 'glömma' en slumpmässig färdighet eller besvärjelse permanent. Demonen måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken skall lyckas.

14 ...... OSÅRBARHET: Demonen berörs ej av icke-magiska vapen, utan endast av besvärjelser, heliga och magiska vapen.

15 ...... REGENERA: Slå 1T10 får att bestämma antalet KP som demonen automatiskt läker varje SR (dock ej mer än vad han har fått i skada).

16 ...... SINNESUTTÖMNING: Demonen kan, genom att beröra ett offer, 'suga ut' 1T6 PSY-poäng ur honom. Dessa PSY-poäng är förlorade för alltid. Demonen måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken skall lyckas.

17 ...... SKRÄCKSLÅ: Demonen har Skräckslå 5/25.

18 ...... STYRKEUTTÖMNING: Demonen kan, genom att beröra ett offer, 'suga ut' 1T6 STY-poäng ur honom. Dessa STY-poäng är förlorade för alltid. Demonen måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken skall lyckas.

19 ...... VINGAR: Demonen har vingar som gör det möjligt för honom att flyga med samma förflyttningsförmåga som han har på marken.

20 ...... ÖKAT SKYDD: Öka demonens naturliga skydd med 1T10+1.

DRAKAR

Drakar är bland de mest kraftfulla och mäktiga varelser man kan möta i Drakar och Demoners världar. De är dock mycket sällsynta, förutom i sina egna riken som de dock sällan lämnar. Därför har det blivit så att drakar för de flesta bara hör hemma i sagor och legender.

Utseende: Drakar är gigantiska (mellan 5 och 20 meter långa). Deras ödleliknande, smidiga kroppar har stora vingar som ger en ganska god flygförmåga och med sina sylvassa tänder och kraftiga käkar kan drakarna utan problem slita såväl människor som boskap i småbitar. Förutom detta har drakarna fem stora, vassa klor på varje fot samt en kraftig svans vars snärt har en otrolig kraft. De har dessutom ett och två stora, vassa horn. De har röda eller gula kattögon som blixtrar hotfullt när de blir arga eller uppretade.

En drakes kropp är täckt av färgade fjäll som motstår de flesta kända element och materiel. Draken har ytterst skarp syn som fungerar perfekt även i mörker, suverän hörsel och ett luktsinne som kan identifiera varje varelses ras, ålder, kön och sinnesstämning inom 30-40 meter. De har också ett sjätte sinne, kallat draksinne, som gör att de kan peka ut den ungefärliga riktningen till en varelse med sådan exakthet att en drake kan avfyra en eldkvast med normal träffsäkerhet.

En drakes fjällpansar är näst intill ogenomträngligt på översidan av kroppen. På undersidan är det vanligtvis lite mjukare. Många drakar gillar dock att ligga på sina stora skatter, så att mynt och ädelstenar fastnar och bildar en god förstärkning till det naturliga pansaret (abs +4). Det är dock alltid 50% chans att skattpansaret inte är heltäckande utan lämnar en liten blotta någonstans.

Uppträdande: Drakar är berömda för sin höga intelligens och för sin förkärlek för gåtor, ordlekar och liknande som utmanar deras intellekt, eftersom en sådan utmaning är den enda verkliga utmaning de kan få. De älskar också smicker och lismande fraser av samma anledning som de gillar att injaga fruktan. Om man blir tilltalad av en drake är det alltid bättre att ge ett inställsamt svar än att hålla tyst, eller än värre, svara med en förolämning. Drakar har häftigt humör och ger snabbt igen för en smädelse.

Drakars livsinställning är, ur människors synvinkel, grym, girig och elak. De lever främst för att samla på sig enorma skatter av guld, ädelstenar och värdefulla föremål. De kan ödelägga hela härader eftersom de gillar att injaga skräck, respekt och fruktan. I bland kan de i stället begära stora lösensummor för att lämna ett område i fred, för att sedan kringgå sitt löfte och bränna och plundra i alla fall. Gamla drakar har på detta sätt samlat ihop enorma skatter. Med stigande ålder börjar dock drakar tröttna på att härja och tillbringar i stället mer tid med att ligga på sina skatthögar och drömma om njutningar.

En drake håller oftast till i en stor stengrotta där det finns en eller flera ingångar som är precis tillräckligt stora för att den skall kunna ta sig in och ut genom dem. Området kring en drakhåla är därför livlöst och förbränt, medan själva hålan stinker av svavel.

Förmågor: En drake kan vara en ytterst skräckinjagande varelse, vilket avspeglas i deras färdighet att Skräckslå. När den försöker skräckslå någon tornar den upp sig, blottar tänderna, väser och frustar rök, lägger öronen bakåt och kisar med ögonen. Ointelligenta varelser (spiritus familiarii, ridhästar, vakthundar, etc.) flyr automatiskt i panik inför detta hot.

Om någon ser in i en drakes ögon måste han klara ett normalt INT-slag, annars blir han helt paralyserad av drakens blick ända tills draken vänder bort den.

Drakblod är svart och mycket frätande. Det ger 1T10 KP i skada. Rustningar och sköldar skyddar som vanligt mot en sådan skada, men en icke-magisk rustnings absorberingsförmåga minskar med ett efter en sådan träff. Varje gång ett vapen tränger igenom en drakes fjällpansar och gör skada så minskas vapnets BV med 1T4, permanent. Magiska vapen skadas dock inte av drakblod.

Drakens Eldkvast

En eldkvast tänder eld på allt brännbart inom räckvidden; bågar, spjutskaft, kläder, etc. Det enda som skyddar mot eldkvasten är sköldar och rustningar med stark magi, mithrilrustningar samt rustningar av drakfjäll.

När en drake har använt sitt andningsvapen tar det 1T6 SR innan den kan använda det igen.

De flesta drakar kan använda sig av drakmagi som påminner ganska mycket om mentalism. Drakmagin innehåller följande besvärjelser: KÄNSLOLÄSNING, TANKEÖVERFÖRING, SYN, TANKELÄSNING, KONTROLLERA PERSON, TELEPATI, MAGISK SYN. I *Drakar och Demoner Magi* finns speciella regler för magiskolan drakmagi, men av utrymmesskäl kan vi inte publicera dem här.

DRAKE

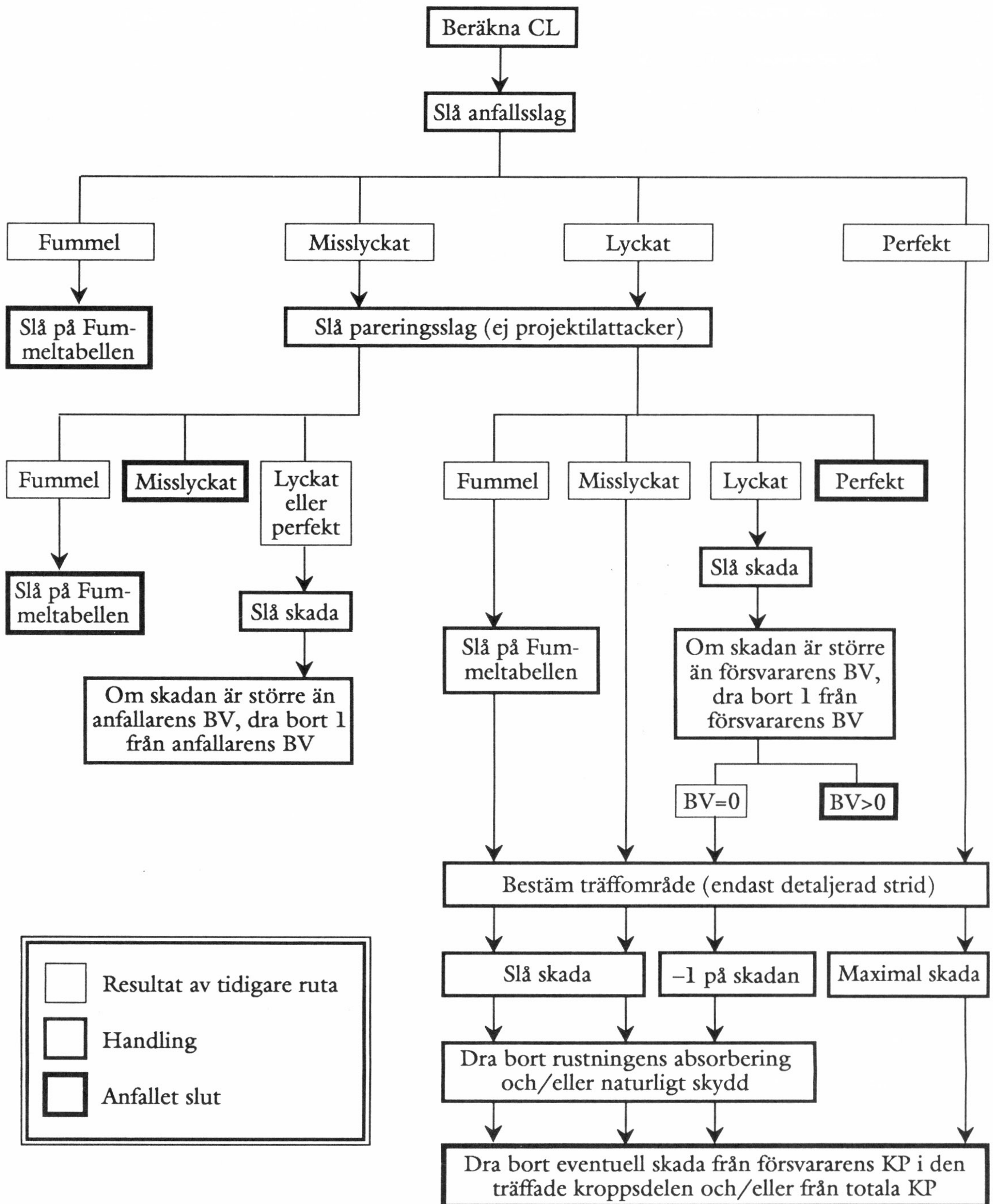
Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	100
STO	100
FYS	35
SMI	22
INT	19
PSY	23
KP	68
SB	+6T6

Färdighet	FV
2 Klor (1T8)	26
1 Bett (1T8, halv SB)	26
1 Svanssnärt (1T4)	24
1 Eldkvast (10T10)	19
Finna dolda ting	19
Smyga	19
Spåra	19
Upptäcka fara (vaken)	19
Upptäcka fara (sovande)	9
Besvärjelser	15
Skräckslå	0/15

Förflyttning: L14/F52
Naturligt skydd: Kropp: 10, Buk: 5, Vingar: 1

STRIDSDIAGRAM



TABELL FÖR FÖRFLYTTNINGSFÖRMÅGA

STO+FYS+SMI	Förflyttning
0–11	7
12–20	8
21–29	9
30–38	10
39–47	11
48–56	12
57–65	13
66–74	14
75–83	15
84–92	16
för varje ytterligare +8	+1

Rasmodifikationer	
Anka	–2
Alv	+1
Dvärg	–2
Halvlängdsman	–2
Övriga	±0

SKADEBONUSTABELL

STY+STO	SB
1–26	ingen
27–29	+1
30–32	+1T2
33–40	+1T4
41–50	+1T6
51–60	+1T10
61–80	+2T6
81–100	+3T6
101–140	+4T6
141–180	+5T6

KROPPSPOÄNGSTABELL

	Totala kroppspoäng								
Träffområde	5-7	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	+5
Bröstkorg	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
Höger ben	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Vänster ben	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Mage	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Höger arm	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Vänster arm	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Huvud	3	4	5	6	7	8	9	10	+1

VAPENTABELLER

OBEVÄPNADE STRIDSKONSTER

Namn	Skada	STY-krav	Längd
Normalt slag*	1T3	1	0
Dubbelslag	1T3	1	0
Normal spark*	1T6	1	0
Dubbelspark	1T6	1	1
Krosslag	1T6	1	0
Hoppspark	1T8	1	1
Rundspark	1T8	1	0

* Använd antingen FV i stridskonsten eller FV i Slagsmål.

PROJEKTILVAPEN

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt i kg	Pris i sm
Liten båge	1T4+1	9*	135 m	1,5	150
Kortbåge	1T6+1	17*	135 m	2	400
Långbåge	1T8+1	29*	180 m	3	700
Sammansatt båge	1T10+1	29*	180 m	3,5	1.000
Slunga	1T6	9*	90 m	0,5	40
Stavslunga	1T8	21*	120 m	2	80
Blåsrör	spec.	1*	20 m	0,5	80
Lätt armborst	2T4+2	25*	150 m	5	1.300
Tungt armborst	2T6+2	27*	225 m	6	2.250
Arbalest	3T6+3	31*	250 m	8	4.000

* Alla projektilvapen måste användas med två händer.

KASTVAPEN

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt i kg	Pris i sm
Kastspjut	1T6+1	11*	STY rutor	1	120
Kastkniv	1T4+1	9*	STY rutor	0,5	100
Kastyxa	1T6+2	9*	STY rutor	3	90

* Kastvapen kan bara användas med en hand.

LADDNINGSTIDER

Stavslunga	1 SR
Lätt armborst	3 SR
Tungt armborst	6 SR
Arbalest	12 SR
Övriga	0 SR

NÄRSTRIDSVAPEN

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris i sm
Knogjärn el. stålhätta	+1	1	0	0,5	—	20
Parerdolk	1T4+1	1	0	0,5	13	80
Dolk	1T4+1	1	0	0,5	9	70
Klubba	1T6	5	0	1	7	20
Spikklubba	1T6+1	5	0	1	7	30
Kortsvärd	1T6+1	7	0	2	15	400
Kortspjut[2]	1T6	7	1	2	11	90
Trästav	1T6	7*	0	2	7	100
Korpnäbb	1T8	7	0	2	15	600
Kroksabel	1T8+2	9	0	3	15	650
Piska	1T2	9	1	3	3	120
Handyxa	1T6+1	9	0	3	11	60
Hjälmkrossare	1T8+1	11	0	4	15	700
Stridshammare	1T6+2	11	0	4	15	850
Stridsyxa	1T8+2	11	0	4	11	450
Långspjut[2]	1T10	11*	2	4	11	300
Bredsvärd	1T8+1	13	0	4,5	15	1.000

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris i sm
Stridsgissel	1T10	13	0	4,5	11	1.250
Morgonstjärna	1T8+2	13	0	4,5	11	1.500
Treudd	3T6–2	15	1	5	11	1.000
Bastardsvärd	1T10+1	17	0	5,5	15	2.500
Stor träklubba	2T4	21	0	6	11	50
Stor spikklubba	2T4+1	21	0	6	11	70
Stridsslaga	1T10+1	25	0	6,5	11	1.500
Skäggyxa	2T8+1	25	0	6,5	11	1.100
Pik	2T8–1	25*	3	6,5	11	1.900
Lans	2T8	25*[1]	2	6,5	15	650
Partisan[2]	2T8+2	27*	1	7	11	1.400
Spetum[2]	2T8+1	27*	1	7	11	1.250
Glav[2]	2T10	27*	1	7	11	1.600
Pålyxa[2]	3T6	29*	1	7,5	11	1.150
Hillebard[2]	3T6+1	29*	1	7,5	11	1.900
Tvåhandsyxa	2T10+1	31*	1	8	11	1.900
Tvåhandssvärd	2T10+2	31*	1	8	15	3.500

* Dessa vapen kan aldrig användas med en hand.

1) Du kan använda en tornerlans med en hand om du är beriden och kilar fast lansen under armen.

2) Dessa vapen kan användas som trästavar. STY-kravet är dock detsamma.

SKÖLDTABELL

Sköldtyp	Skyddar	STY-krav	BV	Vikt i kg	Pris i sm
Targ (bucklare)	Sköldarm	1	9	1	500
Rundsköld, liten	Sköldarm	3	9	2	650
Rundsköld, stor	Sköldarm+mage+bröstkorg	11	11	7	1.000
Långsköld (normandisk)	Sköldarm+bröstkorg+'sköldben'	7	11	6	900
Vanlig sköld (trekantig)	Sköldarm+bröstkorg	7	11	6	850
Scutata (romersk sköld)	Sköldarm+mage+bröstkorg	7	13	8	1.100
Pavise (bågskytteskköld)	Sköldarm+mage+bröstkorg+'sköldben'	18	11	16	900
Läderöverdrag		+2	+2	+2	+250
Metallskoning		+3	+3	+3	+500

RUSTNINGSVIKTER

STO+STY+FYS	Viktmodifikation
–8	–70%
9–11	–60%
12–14	–50%
15–17	–40%
18–20	–30%
21–26	–20%
27–33	–10%
34–39	±0%
40–45	+10%
46–51	+20%
52–57	+30%
58–63	+40%
64–69	+50%
+6	+10%

HELA RUSTNINGAR

Typ	Absorbering	Vikt i kg	Pris i sm
Tjockt tyg	1	7,5	275
Läder	2	11	1.300
Nitläder	3	16	2.500
Härdat läder	4	13	3.500
Ringbrynja	5	35	3.700
Förstärkt ringbrynja	6	51	4.700
Hel lamellerad rustning	7	28	6.000
Hel metallrustning	8	31	6.000
Hel laminerad rustning	9	38	5.600

Rustningstabell

Namn (kroppsdel)	Absorbering	Vikt i kg	Pris i sm
Hjälm (huvud)			
Tyghuva	1	0,5	25
Läderhuva	2	0,5	80
Nitläderhuva	3	1	180
Ringbrynjehuva[1]	4	4	300
Öppen metallhjälm	6	4	500
Ö. metallhjälm m. visir	6	6	1.500
Tunnhjälm[2]	8	6	1.000
Armskydd (arm)[3]			
Tjockt tyg	1	2	50
Läder	2	3	250
Nitläder	3	5	500
Härdat läder	4	3	750
Lamellerad	6	5,5	950
Metall	7	6	1.350
Laminerad	8	8	1.200
Benskydd (ben)[3]			
Tjockt tyg	1	3	80
Läder	2	4	400
Nitläder	3	6	750
Härdat läder	4	5	1.150
Lamellerad	6	6	1.550
Metall	7	7	1.850
Laminerad	8	9	1.600

1) Sår kan inte bli infekterade
2) –5 på CL på Finna dolda ting och Upptäcka fara

Namn (kroppsdel)	Absorbering	Vikt i kg	Pris i sm
Harnesk (bröstkorg och mage)			
Tjockt tyg	1	2	130
Läder	2	3	600
Nitläder	3	4	1.150
Härdat läder	4	4	1.500
Ringbrynjeskjorta[1]	5	10	1.500
Förstärkt ringbrynja[1]	6	15	1.150
Fjällpansar	6	14	1.500
Lamellerad	6	10	1.550
Metall	7	12	1.900
Laminerad	8	15	1.800
Brynja (bröstkorg, mage, armar)[4]			
Ringbrynja[1]	5	16	2.000
Förstärkt ringbrynja[1]	6	24	2.500
Brynjehosor (ben)			
Ringbrynja[1]	5	15	2.500
Förstärkt ringbrynja[1]	6	22,5	3.250
Hauberk (hela kroppen utom huvud)[4]			
Ringbrynja[1]	5	32	3.500
Förstärkt ringbrynja[1]	6	48	4.500
Helrustning (hela kroppen utom huvud)			
Metall	8	25	5.100

3) Pris och vikt gäller per par
4) Ringbrynjehuva kan ingå. Lägg i så fall till *3 kg* till vikten och *200 sm* till priset.

Motståndstabellen

SG	Grundegenskapsvärde																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21 osv
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—
11	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—
12	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
13	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
18	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
19	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
20	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
21	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
osv																					

Slå under eller lika med det angivna värdet med 1T20 för att lyckas.
†: Automatiskt misslyckande
—: Automatisk framgång

Problem	SG
Mycket lätt	1
Lätt	5
Normalt	10

Problem	SG
Svårt	15
Mycket svårt	20
Extremt svårt	25

DVÄRG

Dvärgarnas underjordiska städer och gruvsamhällen är oftast betydligt mer välordnade än människornas och utan tvekan är dvärgarna mer arbetsamma, disciplinerade och lojala undersåtar än människorna.

Dvärgar är mycket principfasta, vilket icke-dvärgar ofta ser som brist på flexibilitet och övermått av envishet. De ägnar sig huvudsakligen åt gruvdrift och hantverk, främst smide av olika slag, och jämfört med människor och framförallt alver så ger de intryck av ständig rastlöshet och otålighet.

Ett annat drag som kännetecknar dvärgarna är en närmast otrolig uthållighet och envishet. En annan viktig egenskap som går hand i hand med denna är stark självdisciplin och ett stabilt psyke. En dvärg blir ytterst sällan skrämd, stressad, upphetsad eller oberäknelig.

Utseende: Dvärgar är korta (i medeltal 125 cm) och robusta, med brunt eller rött hår och skägg (en statussymbol). 'Till vardags', nere i sina underjordiska smedjor och gruvor, bär dvärgen mycket lätt klädsel, men den vanligaste bilden av dvärgen är den av en välrustad krigare med en utsökt välsmidd, vacker ringbrynja, något av favoritvapnen tvåhandsyxa eller stridshammare samt en öppen hjälm.

Uppträdande: Dvärgarna har fem grundläggande levnadsideal; solidaritet (främst mot den egna rasen), principfasthet, flit, uthållighet och stabilitet (yttre och inre lugn). De är ett mycket stolt folk som står mycket fast för sina idéer, vilket lätt leder till konflikter med andra folk, framför allt som dvärgarna är rika, välrustade, hårda i affärer, självsäkra och lätt giriga. En dvärg har trots sitt långa liv ett gott minne och glömmer aldrig en oförrätt eller tjänst.

Förmågor: Dvärgar har mörkerseende, även om det inte finns några som helst ljuskällor. Med mörkerseendet ser dvärgen lika långt som en människa med en vanlig fackla skulle göra. Dvärgar har längre livslängd än människor, normalt mellan 250 och 400 år. De använder i allmänhet inte magi.

Alla rollpersoner som är dvärgar får automatiskt FV 5 i Geologi. Detta räknas som en primär färdighet för dvärgar.

DVÄRG			**Färdighet**	**FV**
Hemvist: 5B, 8B			2 Nävar (1T3)	5
Vanlighet: Ovanlig			1 Spark (1T6)	5
Antal: Varierar			Ett närstridsvapen	7
Grundegenskaper		**Typvärde**	Ett avståndsvapen	2
STY	4T6	14	Smyga	4
STO	2T4+1	6	Gömma sig	5
FYS	2T6+6	13	Upptäcka fara	5
SMI	3T6	11	Klättra	2
INT	3T6	11	Hantverk (något)	8
PSY	2T6+6	13	Geologi	5
KAR	3T6	11	**Förflyttning:** L8	
KP		10	**Naturligt skydd:** Inget	



ENHÖRNING

Enhörningen är troligen det mest mytiska av alla legenddjur. Vita som snö och rena som änglar är de symbolen för godhet. De är också fruktade för sin förmåga att slåss mot det onda.

Utseende: En enhörning ser ut som en högrest vit hingst, med ett spiralvridet gyllene horn mitt i pannan. Hovarna är även de svagt gyllene. Tänderna är vita och perfekta.

Uppträdande: Enhörningar är fruktansvärt stolta och mycket skygga. De är enstöriga och undviker att komma nära människor och andra intelligenta varelser. Våldsamma varelser och varelser som är skapade av makter som är fiender till Moder Jord är enhörningarnas dödsfiender, och enhörningar anfaller dessa med ett dödsföraktande raseri om de kommer i närheten. Endast om en godhjärtad, ren och oskuldsfull jungfru närmar sig finns möjligheten att enhörningen låter henne komma i närheten. Det kan i så fall även hända att den låter sig charmas av henne, och förblir hennes tjänare och riddjur, så länge som hon förblir ren och godhjärtad, och inte låter en man komma henne in på livet.

Förmågor: Enhörningar är immuna mot alla gifter. Om en enhörning vidrör en vänligt inställd varelse med sitt horn läker beröringen 1T6 KP. Den upptäcker också telepatiskt alla varelser som är fientligt inställda mot den och dess härskarinna. Enhörningar är intelligenta och kommunicerar telepatiskt med sina vänner på upp till 100 meters avstånd.

ENHÖRNING

Hemvist: 2G, 4G, 5G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	35
STO	30
FYS	15
SMI	15
INT	11
PSY	13
KP	23
SB	2T6

Färdighet	FV
1 Stångning (1T8)	14
2 Hovar (1T8)	16
1 Bett (1T4, ingen SB)	8
Gömma sig	13
Lyssna	22
Smyga	13
Hoppa	13
Upptäcka fara	22

Förflyttning: L26
Naturligt skydd: 1 poäng skinn

GAST

Gastarna är mycket kraftfulla andar som oftast härstammar från personer som har haft en så stark själskraft att de har kunnat stanna kvar i världen efter sin död, men de kan också frammanas från Dödsriket av kraftfulla nekromantiker.

Alla intelligenta humanoider kan bli gastar. De som beskrivs här nedan är mänskliga gastar. Alla gastar räknas som Högre odöda.

Gastarna är odöda som har lyckats manifestera sin ande i en fast, fysisk form och de har därför en fysisk kropp, skapad av dess psyke. KP är därför alltid lika med PSY-värde. Om en gast kastar besvärjelser så sjunker även dess KP och om dess kropp skadas och förlorar KP, så förlorar gasten även PSY. När den återvinner PSY (på vanligt sätt, se kapitlet om Magi), så återvinns även KP, och gasten kan alltså läka sig själv.

Gastar har perfekt mörkersyn och extremt god hörsel. De har –2 på alla färdigheter i fullt dagsljus.

Utseende: Gaster ser ut som före sin död, d. v. s. den bär inga tecken på sitt dödsfall. En väsentlig skillnad är dock att kroppen består av en nattsvart gestalt, som verkar vara en skugga förvandlad till fast form, med röda, glödande ögon. Efter att ha nått gaststadiet fortsätter dock kroppen att åldras som vanligt, så att riktigt gamla gastar snarare ser ut som skelett med förruttnade köttslamsor på än som gastar.

Uppträdande: Den person som blir gast kan t. ex. vara en magiker som varit helt besatt av att forska fram en speciell besvärjelse, en tjuv som varit helt uppslukad av att stjäla ett visst föremål eller en krigare som som velat utkräva hämnd för en verklig eller inbillad oförrätt som väckt kraftig vrede eller våldsamt hat. Dessa gastar, som av eget val stannat i den mänskliga världen efter sin död, har oftast någonting ogjort som de vill fullborda trots döden.

Förmågor: En dödsgast har en helt fysisk kropp och kan använda alla sorters materiella ting och förflytta sig som vanligt. Den kan skadas som vanligt av eld, magi och magiska vapen, men tar bara halv skada av vanliga vapen. Den behåller alla de färdigheter den hade i levande skick.

Genom att beröra ett offer och övervinna dess FYS med sin egen PSY på Motståndstabellen så kan en dödsgast suga 2 FYS-poäng permanent ur offret. Offret blir dessutom fullständigt paralyserat i 1T4 SR. Rustningar, kläder eller besvärjelsen SKYDD hjälper inte. Besvärjelsen MOTSTÅNDSKRAFT reducerar förlusten med en poäng för var femte effektgrad.

GAST

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Modifikation	Typvärde
STY	x2	21
STO	x1	11
FYS	0	0
SMI	x1	11
INT	x1	11
PSY	x3	32
KP	=PSY	32
SB		+1T4

Färdighet	FV
Samma som i levande livet	(≈1T10+15)
Beröra offer	18
Skräckslå	5/15

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

GRIP

Gripar är aggressiva och farliga rovdjur. Fångna gripar kan inbringa en trevlig slant på marknadsplatsen, och gripägg eller gripungar kan göra fångstmannen förmögen.

Utseende: Gripen har en kraftig men smidig gyllene lejonkropp, kraftiga örnvingar och örnhuvud. Ryggen är täckt av guldbruna fjädrar.

Uppträdande: Griparna bygger sina nästen på otillgängliga klipphyllor. De älskar hästkött över allt annat. Kommer de inom en kilometers avstånd från hästar och får upp vittringen eller får syn på dem, tar de upp jakten. Fångar man en gripunge kan man med mycket tålamod tämja den om man har en stark vilja. I så fall kan man träna upp den till att låta en rida på dess rygg. Detta är anledningen till att unga gripar och gripägg är så värdefulla. Griparna jagar vanligen om dagen, men kan även vara på jakt nattetid.

Förmågor: Hästar som känner vittringen av en grip flyr panikartat. Endast vältränade stridshästar har en chans att kontrollera sin panik.

GRIP

Hemvist: 4, 5G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–2

Grundeg	Typvärde
STY	21
STO	14
FYS	13
SMI	17
INT	5
PSY	13
KP	14
SB	1T4

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	16
1 Bett (1T6, halv SB)	12
Finna dolda ting	13
Lyssna	10
Hoppa	14
Klättra	16
Smyga	18
Spåra	18
Upptäcka fara	13

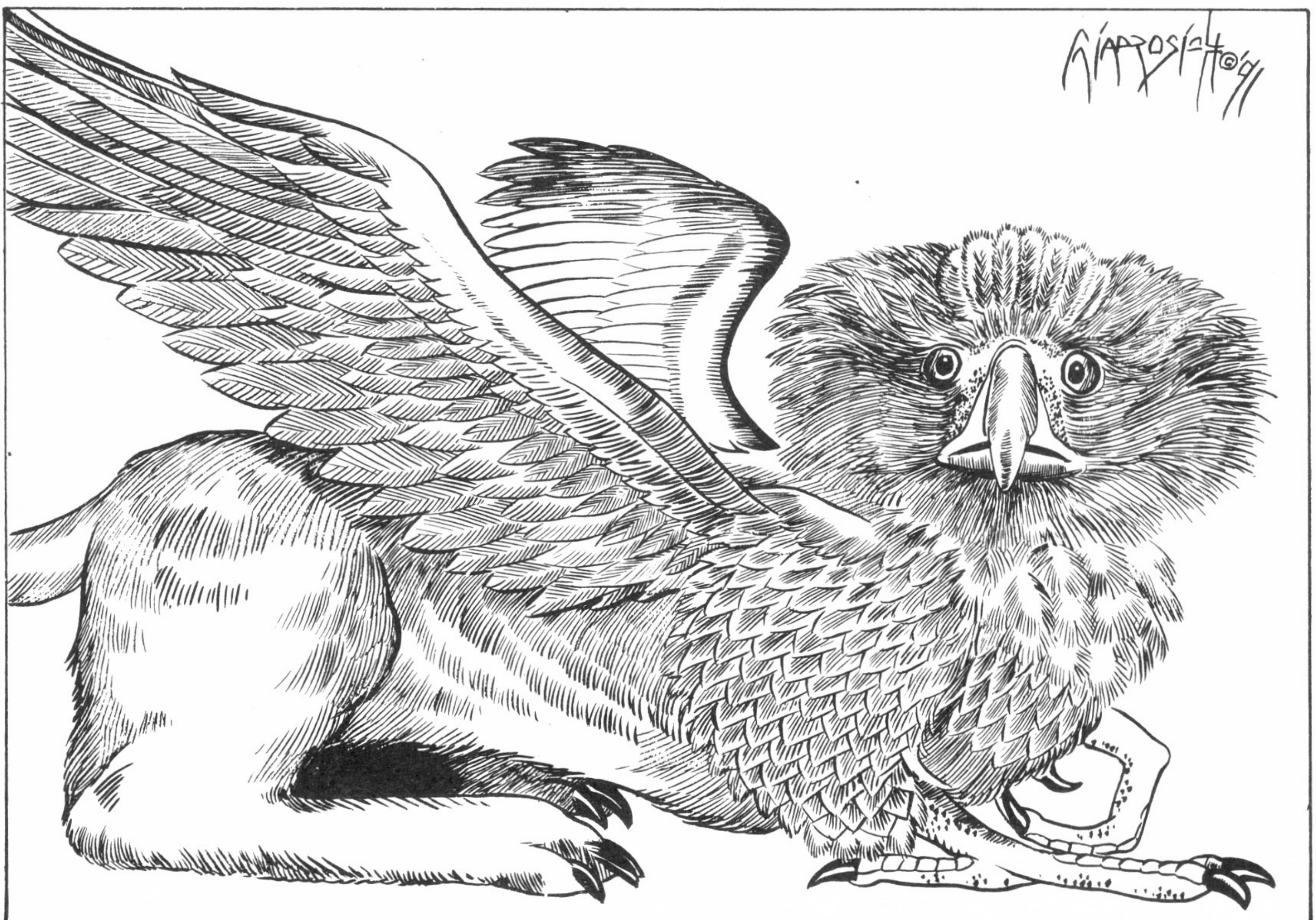
Förflyttning: L12/F28
Naturligt skydd: 4 poäng päls och fjädrar

HALVALV

Halvalver är av kulturella skäl en mycket ovanlig korsning mellan alver och människor. Det är dock fullt möjligt för alla olika alvraser att få barn med människor. Det spelar ingen roll vem som är fader eller moder; halvalven ärver betydligt mer av människans egenskaper i alla fall.

Utseende: Halvalver ser ut som vanliga människor; dock är de något under medellängd och inte riktigt lika kraftigt byggda. De har blå, grå eller gröna ögon och blont, vitt, brunt eller svart hår. De ärver inte alvernas spetsade öron eller de kattformade pupillerna och det händer att manliga halvalver har skäggväxt, särskilt om fadern var människa.

Uppträdande: Eftersom halvalverna inte har oändligt liv är de inte lika självklart likgiltiga inför det



världsliga som de flesta alver. Kort sagt är det ingen större skillnad mellan människor och halvalver.

Förmågor: Alla halvalver, oavsett härkomst, har överlägsen syn och hörsel jämfört med människor, ungefär dubbelt så bra. De åldras hälften så fort som människor och lever dubbelt så länge. De är dubbelt så resistenta mot sjukdomar som vanliga människor (dubbel FYS på Motståndsslag mot sjukdomar), men har i övrigt inga av älvfolkens egenskaper.

Alla halvalver som är rollpersoner får +2 på sina FV i Upptäcka fara och Lyssna.

HALVALV

Hemvist: Överallt
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6	11
STO	2T6+6	13
FYS	3T6	11
SMI	3T6+2	13
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	3T6+1	12
KP		12

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	4
Smyga	5
Gömma sig	5
Upptäcka fara	5
Klättra	5

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

HALVLÄNGDSMAN

Halvlängdsmännen är ett fredligt folk som lever i utgrävda bostäder i kullar och klippväggar. De livnär sig på jordbruk, hantverk och handel. Somliga halvlängdsmannakulturer lever mycket avskilt och undviker så gott som all kontakt med 'de Stora', medan det finns andra som lever i människostäder. Synen på 'de Stora' skiljer sig väldigt mycket beroende på vart man kommer.

Utseende: Halvlängdsmännen är ungefär meterlånga och ganska knubbiga till följd av att de älskar god mat och dryck. De har oftast brunt, krulligt hår på huvudet samt på de stora fötterna.

Uppträdande: Halvlängdsmän i allmänhet älskar trevligt sällskap, historier framför brasan, gott om god mat och dryck och en lugn tillvaro utan överraskningar. Då de väl ställs inför svåra situationer kan de emellertid visa sig vara förvånansvärt uthålliga och modiga.

Förmågor: Halvlängdsmän lever i 80-110 år. Alla rollpersoner som blir halvlängdsmän får +4 på sitt FV i att Gömma sig.

HALVLÄNGDSMAN

Hemvist: 2, 3, 4, 5
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6	7
STO	1T3+2	4
FYS	2T6+6	14
SMI	4T6	14
INT	3T6	11
PSY	2T6+6	13
KAR	3T6	11
KP		9

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Ett närstridsvapen	2
Ett avståndsvapen	4
Smyga	12
Gömma sig	17
Upptäcka fara	7
Klättra	3

Förflyttning: L8
Naturligt skydd: Inget

HALVORCH

Halvorcherna är en blandning av människor och orcher, kan det tyckas i varje fall. I själva verket är de i praktiken människor med orchiska drag, till såväl utseende som sin natur, betydligt mer människor än orcher. T. ex. har de möjlighet att lära sig magi, vilket är helt uteslutet för alla svartfolk (utom vissa 'välsignade' vättar).

Utseende: Halvorcher liknar i stort sett vanliga människor med tre orchiska drag; de har alltid svart, mycket kraftigt hår över hela kroppen samt mörk hy; de har gula 'ögonvitor' och de är ovanligt kraftigt byggda.

Uppträdande: Egentligen är det ingen större skillnad mellan halvorcher och människor, men omständigheter i uppväxten gör att halvorcherna ofta är förbittrade, desperata, förhärdade enstöringar, hatiska mot människor och allt som har med dem att göra. I bästa fall så lyckas flera halvorcher sammanstråla och därefter håller de ihop. Sådana band av halvorcher blir oftast lika väl sammansvetsade som om de vore enäggssyskon allihopa.

Förmågor: Samma mörkerseende som dvärgar. Alla rollpersoner som blir halvorcher får +4 på sitt FV i Slagsmål.

HALVORCH

Hemvist: Överallt
Vanlighet: Mycket sällsynta
Antal: Varierar

Grundegenskaper		Typvärde
STY	3T6+2	13
STO	2T6+4	11
FYS	3T6+2	13
SMI	2T6+2	10
INT	3T6	11
PSY	3T6	11
KAR	2T6+1	8
KP		12

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	4
Klättra	4
Upptäcka fara	6
Smyga	4
Gömma sig	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

HARPYA

Harpyor hatar sin tillvaro så mycket att de inte finner andra nöjen i livet än att försöka ställa till så mycket elände för sin omgivning som möjligt. De är smutsiga och vresiga, och de är extremt hämndlystna.

Utseende: Harpyan har en kvinnas huvud och bröstkorg, men resten av kroppen påminner om en extremt sjabbig och magerlagd gam. Längst ut på vingarna sitter ett par kloförsedda vingar.

Uppträdande: Harpyorna är notoriska nedsmutsare. De är fega och anfaller bara om de är numerärt överlägsna, men de älskar att släppa sin avföring på andra varelser och i deras mat. All mat som besmutsas av harpyor är sjukdomsframkallande och totalt oätbar. Om man retar upp en harpya ordentligt kan hon förfölja en i många mil (fast utan att komma för nära) med sina förolämpande skrik. Får harpyorna syn på ett gäng rollpersoner som är färre än de själva anfaller de i störtdykningar med näbbar och klor.

Förmågor: Smittobärare. För varje skada som en harpya åsamkar ett offer är det 5% risk att offret drabbas av en svår smittosjukdom (t.ex. pest, koppor eller kolera).

HARPYA

Hemvist: 2, 5		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Sällsynt		2 Klor (1T6)	6
Antal: 2–5		Finna dolda ting	11
		Upptäcka fara	11
Grundeg	**Typvärde**		
STY	11	**Förflyttning:** L4/F14	
STO	11	**Naturligt skydd:**	
FYS	11	1 poäng fjädrar	
SMI	17		
INT	7		
PSY	11		
KP	11		
SB	0		

HYDRA

Hydran är en avlägsen släkting till draken, men som saknar flygförmåga. Denna månghövdade, ointelligenta varelse är ett monster som figurerar i många hjältesagor och som elaka mormödrar skrämmer sina barnbarn med vid eldstaden om kvällarna.

Utseende: Hydrans kropp kan sägas påminna om en smällfet orms. Den har fyra ben med kloförsedda tassar, och den föds med 2–5 drakliknande huvuden, även om den kan få fler. Till färgen är den gråbrun, och de breda ödlefjällen som täcker dess kropp glänser och gnistrar matt.

Uppträdande: Hydran lever i klippig terräng eller i underjordiska grottsystem. Den går inte att tämja i egentlig mening, men om en skicklig magiker lyckas besegra den kan han ge den i uppdrag att vakta ett område. För detta krävs dock en PSY som är minst 3 gånger större än hydrans egen. En hydra på egen hand uppvisar inget egentligt intelligent beteende, den är glupsk och rovgirig, och vill besegra så många fiender som möjligt.

Förmågor: När man strider mot en hydra, och lyckas tillfoga den 6 eller flera skadepoäng i ett hugg med ett huggvapen (svärd, yxa, hillebard, m. fl.) har man huggit av ett huvud. Inom 1T6+1 SR växer två nya huvuden ut från det avhuggnas halsstump. Det enda sättet att förhindra det är att bränna halsstumpen med eld (t.ex. en fackla) innan de nya huvudena har hunnit växa fram. Träffchansen för en sådan fackelattack är halva den träffchans man har med liten träklubba. Det räcker med att träffa. Flera besvärjelser, t.ex. ELD och ENERGISTRÅLE, fungerar också utmärkt; det räcker med att de lyckas.

HYDRA

Hemvist: 5, 8		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Mycket sällsynt		1 Bett per huvud (1T8)	11
Antal: 1		Finna dolda ting	13
Grundeg	**Typvärde**	**Förflyttning:** L16	
STY	21	**Naturligt skydd:** 1 poäng	
STO	21	skinn	
FYS	22		
SMI	7		
INT	5		
PSY	11		
KP	22		
SB	1T6		

JÄTTE

Jättarna bor i avlägsna skogs– och bergstrakter där de kan få vara i fred från andra folk. De för en enkel tillvaro som skogshuggare, jordbrukare eller boskapsdrivare och har en ganska enkel kultur.

Utseende: Jättar är närmare sex meter höga, men i övrigt väldigt lika människor. De tenderar att mot ålderdomen (200 år och framåt) bli mycket kutryggiga. De klär sig mestadels i hudar och bär så gott som aldrig rustning. Då de i sällsynta fall retas till att slåss använder de företrädesvis trädstammar som ett slags tvåhandsklubbor.

Uppträdande: Jättarna är i huvudsak fredliga och vänliga mot folk som bemöter dem väl. Tyvärr övergår denna fredlighet lätt i hat mot mindre raser när de skickar äventyrare till deras länder för att döda jättar. Det fåtal jättar som man stöter på i människobygder är nästan alltid sådana som fördrivits från sina byar för att de är för bråkiga. Därför har många uppfattningen om jättar att de är ett surt, grymt och aggressivt släkte.

Förmågor: Inga speciella

JÄTTE

Hemvist: Överallt, G		Färdighet	FV
Vanlighet: Sällsynt		2 Nävar (1T3)	5
Antal: 1–10		1 Spark (1T6)	5
		Ett närstridsvapen	6
Grundeg	**Typvärde**	Upptäcka fara	5
STY	60	Klättra	2
STO	60		
FYS	22	**Förflyttning:** L18	
SMI	11	**Naturligt skydd:**	
INT	10	1 poäng skinn	
PSY	11		
KAR	9		
KP	42		
SB	+4T6		

JÄTTESPINDEL

Jättespindlarna är fruktansvärda, intelligenta rovdjur som lever antingen i undanskymda underjordiska grottor eller i trädkronorna i någon osedvanligt mörk och otrevlig skog.

Utseende: En jättespindel kan bli upp till nio meter mellan de yttersta benspetsarna och två meter hög. De har åtta håriga ben som sticker ut från en liten, svart mellankropp. Bakroppen är å andra sidan mycket stor och hårig. Längst bak sitter spinnkörtlar som kan väva ett mycket starkt, klibbigt nät. Huvudet är litet med kraftiga huggkäftar och stora, glittrande facettögon. Längst ut på varje ben sitter en klo.

Uppträdande: Jättespindlar jagar antingen genom att fånga varelser i sina klibbiga nät eller genom att hoppa på sina offer bakifrån eller från en trädkrona. När de fångat sitt offer och förgiftat det väver den in det i spindelvävskokonger som innehåller en vätska som kan lösa upp i princip vad som helst. När offret och hans utrustning är i vätskeform punkteras kokongen och spindeln suger i sig näringen. Det tar 1T4+2 dagar innan offret dör; tills dess är det medvetslöst.

Förmågor: Jättespindlar har mycket god hoppförmåga (upp till 10 meter i ett språng).

Deras nät är mycket klibbiga; för att slita sig loss måste man övervinna spindelns FYS med sin egen STY. Man får försöka varannan SR. Det kan krävas flera lyckade slag beroende på hur många trådar man fastnat i. Om man går in i ett jättespindelnät slår man 1T20 och drar ifrån sin STO; resultatet är antalet trådar som man fastnat i (dock minst en). Om man skall skära sig loss från en tråd så räknas det som om varje tråd har 10 KP. Man har alltid +10 på CL när man hugger mot en viss tråd, men man måste ha svärdsarmen fri (eller bägge armarna för ett tvåhandsvapen). Sitter armen fast i nätet måste man först lyckas slita loss den.

När man hugger av en tråd så är det alltid 15% risk (3 eller lägre på 1T20) att tråden snärtar till den som hugger av den och ger 1T4 KP i skada. Den klibbar dessutom fast i offret.

Spindelns käftar är täckta av ett starkt, paralyserande gift (giftstyrka=PSY). Attacken lyckas automatiskt mot ett offer som sitter fast i spindelns nät. Om giftet verkar så blir offret medvetslöst i 1T8+2 timmar.

JÄTTESPINDEL

Hemvist: 3, 8		Färdigheter	FV
Vanlighet: Sällsynt		1 Bett (1T8+gift)	8*
Antal: 1–10		Klättra	11
		Spåra	10
Grundeg	**Typvärde**	Upptäcka fara	11
STY	17		
STO	17	**Förflyttning:** L18	
FYS	17	**Naturligt skydd:**	
SMI	19	5 poängs hud	
INT	7		
PSY	17	*: Attacken lyckas	
KP	17	automatiskt om offret är	
SB	+1T4	snärjt i nätet.	

KENTAUR

Kentaurer är huvudsakligen ett skogslevande folk som lever som jägare, hantverkare, köpmän, krigare eller jordbrukare. Deras boningar är ljusa och luftiga och de föredrar överhuvudtaget ljusa, luftiga skogar och öppna fält där de kan röra sig obehindrat. De trivs inget vidare i bergstrakter eller i grottor där deras hovar lätt halkar och slinter.

Utseende: En kentaur ser ut som en häst med en människas överkropp där hals och huvud sitter på en vanlig häst. Alla varianter av ögon– och hårfärg förekommer. Männen har vanligen skägg och mustasch. När de drar i strid bär de välgjorda rustningar och långbågar eller ett bredbladigt spjut och en stor, långsmal sköld.

Uppträdande: Kentaurerna är ett uppsluppet och fredligt folkslag som kan bli ytterst våldsamt om det blir hotat eller tillräckligt uppretat. De umgås gärna med älvfolk men varken söker sig till eller undviker människor. De gillar musik, dans, idrott och lekar.

Kentaurer är också mycket kunskapstörstande och hinner under sitt normalt 200-åriga liv lära sig en hel del. De älskar gåtor och andra intellektuella utmaningar och gör ofta anspråk på att vara de kunnigaste och visaste varelserna i världen, något som i vissa avseenden kanske inte alltid är helt fel.

Förmågor: Av naturliga fysionomiska skäl kan inte kentaurer lära sig att rida eller klättra, men de är å andra sidan suveräna på att Hoppa.

KENTAUR

Hemvist: 2
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundeg	Typvärde	Färdighet	FV
STY	17	2 Nävar (1T3)	5
STO	26	1 Hovspark (1T8)	4
FYS	11	Spjut	8
SMI	11	Båge	5
INT	11	Smyga	4
PSY	11	Gömma sig	4
KAR	11	Upptäcka fara	12
KP	16	Sjunga	B4
SB	+1T6	Spela instrument	B3
		Astrologi	10

Förflyttning: L24
Naturligt skydd: 1 poäng skinn

MANTIKORA

Mantikoran är inte den klyftigaste motståndare man kan få, men den är farlig. Ofta påträffar man mantikoror i tjänst hos magiker som behöver pålitliga vakthundar.

Utseende: En mantikora ser ut som ett rödbrunt lejon med ett argt människoansikte. Dess svans är ett mycket farligt vapen som starkt påminner om en skorpionsvans med 1T6+2 taggar med ett mycket starkt gift. En av taggarna är större än de andra och sitter i spetsen av svansen; de övriga sitter i en ring runt denna tagg.

Uppträdande: Mantikoror hyser en viss intelligens, men är inte särskilt klyftiga. De är rovgiriga och hungriga, och äter praktiskt taget alla varelser. De lever i naturligt tillstånd i öppen, gärna klippig terräng, men de förekommer också i tämt tillstånd.

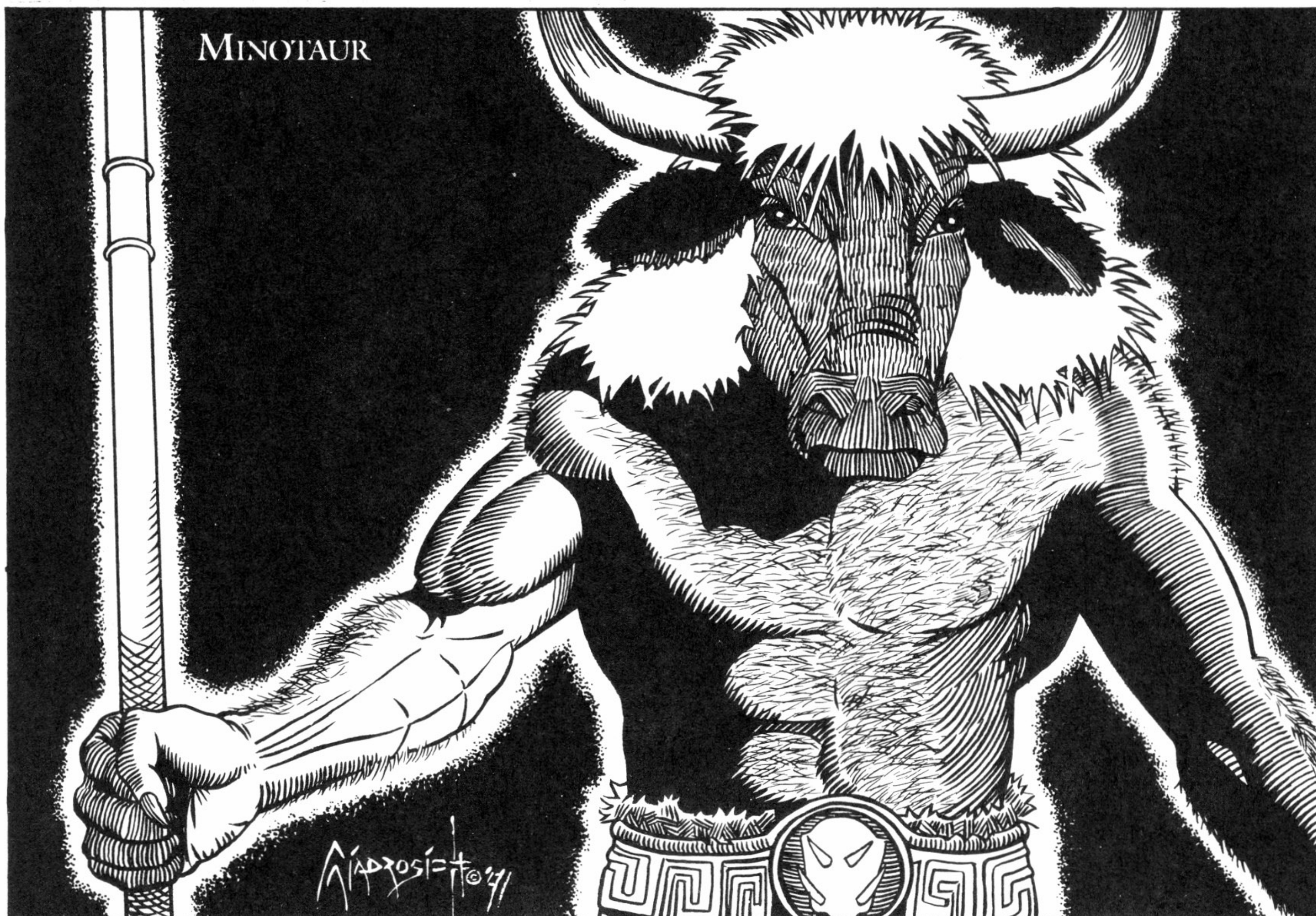
Förmågor: Mantikororna har ett eget språk, men en del talar också vissa människospråk. Taggarna på mantikorans svans är giftiga (styrka=PSY), och den kan skjuta iväg alla utom en som projektiler. Projektilernas räckvidd är STY rutor och de återbildas i en takt av en om dagen tills de är 7 stycken. Mantikoran kan anfalla med svansen samtidigt som den slåss med klor eller tänder.

MANTIKORA

Hemvist: 2, 4, 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–3

Grundeg	Typvärde	Färdighet	FV
		2 Klor (1T6)	11
		1 Bett (1T8, ingen SB)	11
		Svansprojektil (1T4, ingen SB, gift)	9
STY	29	Svanssnärt (1T10, gift)	11
STO	28	Lyssna	10
FYS	22	Gömma sig	14
SMI	14	Klättra	14
INT	7	Smyga	14
PSY	11	Spåra	15
KP	15	Upptäcka fara	11
SB	1T6		

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: 4 poäng skinn



MINOTAUR

Minotaurerna skapades i urtiden av en mäktig magiker som dock misslyckades med att tämja sin skapelse till de lydiga tjänare han hade tänkt sig. Magikern fördrevs och minotaurerna spred sig över nästan hela världen. De lever främst i små klaner i oländiga vildmarker, men enstaka individer, främst utstötta, har sökt sig till mänskliga samhällen och försörjer sig som utkastare, livvakter eller 'torpeder'.

Utseende: Minotaurer är närmare två och en halv meter långa, mycket kraftiga människor med tjurhuvud, tjurklövar och tjursvans. Kroppen är täckt av ganska kraftigt, rödbrunt hår. De bär oftast varken kläder eller rustning förutom ett höftskynke. När de slåss använder de nästan alltid en enorm tveeggad tvåhandsyxa.

Uppträdande: Anledningen till att den arme magikerns experiment misslyckades var att minotaurerna blev oregerliga och vägrade underordna sig andras vilja. De är temperamentsfulla och våldsamma och styrs mer av känslor än av förnuft. De stackare som fått svansen avskuren och fördrivits från de hårt sammanknutna minotaurklanerna är oftast antingen extremt aggressiva eller extremt korkade.

Förmågor: Minotaurer kan inte använda magi.

MINOTAUR

Hemvist: Varierar		Färdighet	FV
Vanlighet: Sällsynt		1 Bett (1T6, halv SB)	8
Antal: Varierar		2 Nävar (1T3)	10
		1 Spark (1T6)	5
Grundeg	Typvärde	1 Stångning (1T6)	6
STY	35	Tvåhands dubbelyxa	14
STO	23	Smyga	2
FYS	13	Gömma sig	3
SMI	13	Upptäcka fara	4
INT	10	Klättra	4
PSY	11		
KAR	9	Förflyttning: L12	
KP	18	Naturligt skydd:	
SB	+1T10	3 poängs hud	

MUMIE

Genom att behandla ett lik med olika kemikalier och magiska besvärjelser så kan man återuppliva ett lik i form av en mumie. De förekommer ofta som väktare av gravar och tempel, eftersom de lyder blint och inte behöver varken sömn, dryck eller föda. Mumien räknas som lägre odöd.

Utseende: Mumien består av ett med balsamerande salvor bevarat lik, omlindat med tjocka lindor av linne- eller bomullstyg. De kan skapas från kropparna av vilka humanoida intelligenta varelser som helst. De värden som ges här nedan är för en mänsklig mumie. Mumier använder sällan avståndsvapen på grund av sin låga SMI.

Uppträdande: Den trollkarl som skapar en magisk odöd kontrollerar alla dess aktiviteter fullständigt. Order kan endast delas ut då den odöde befinner sig inom syn- och hörhåll. I andra situationer utför den sin senaste order.

Mumier behåller alla färdigheter från sitt tidigare liv, utom de som är baserade på INT. De kan därför inte använda besvärjelser, men däremot är de duktiga på att smyga.

Förmågor: Mumiens lindor fungerar visserligen som skydd, men de är också brännbara. En brinnande mumie känner ingen smärta, utan fortsätter agera som om ingenting hade hänt i ytterligare två SR, då den faller ihop i en stinkande hög på golvet. Alla som känner denna stank måste klara en FYS-kontroll (slå under sin FYS med 1T20) för att inte bli kraftigt illamående i 1T4 minuter.

Mumier har inga känslor och känner därför aldrig någon smärta. Deras odöda kroppar är blodlösa och kan därför givetvis inte heller blöda. Alla mumier har perfekt mörkersyn.

MUMIE

Hemvist: Varierar		Färdighet	FV
Vanlighet: Sällsynt		Varierar	1T20
Antal: Varierar		Smyga	19
Grundeg	Typvärde	Förflyttning: L8	
STY	32	Naturligt skydd:	
STO	11	2 poängs lindor	
FYS	0		
SMI	3		
INT	7		
PSY	2		
KP	6		
SB	+1T6		

ORCH

Orcherna är de vanligast förekommande svartfolksvarelserna och de som bäst har lyckats med att bygga upp fungerande samhällen. För att detta skall kunna ske så krävs dock att de har en ledare som både är stor, stark och intelligent, eftersom orcher bara respekterar rå styrka. Lyckligtvis är dock sådana ledare sällsynta, men det händer att nekromantiker, högalver, halvorcher eller andra svarthjärtade, intelligenta varelser med magiska kunskaper lägger under sig orchstammar och använder dem för egna syften.

Orcher avskyr solljus och bor därför mestadels i underjorden.

Utseende: Orcher är något kortare än människor men betydligt kraftigare. De har kolsvart hud, vridna, gula huggtänder, rött ondskefulla ögon och krökta, trubbiga klor på både händer och fötter. De klär sig sporadiskt i säckväv, erövrade vapenrockar eller vad de kan få tag på. Detsamma gäller rustningar; de framställer nästan inga själva utan tar på sig vad de hittar, oftast bara arm- och benskydd eftersom brynjor och hjälmar inte passar.

Uppträdande: Orcher är egoistiska och kortsynta och respekterar bara dem som är starkare än de själva. De är hånfulla och aggressiva bråkmakare mot svaga, men inställsamma stövelslickare mot dem som är starka. En trolig reaktion om en grupp rollpersoner besegrar halva bandet (eller ledaren för bandet) är att resten av orcherna slänger sina vapen och vill bli deras följeslagare. Sådan är orchernas natur; stöddiga i medgång och fega i motgång. Detta gäller dock inte 'på hemmaplan'. Blir orchernas egna boningar hotade slåss de tills allt hopp är ute.

Förmågor: Orcher har perfekt mörkersyn och avskyr dagsljus, trots att det egentligen inte är skadligt för dem. De ser allting mycket suddigt i solens stickande sken (i normalt dagsljus känns vanligt solsken för orcher ungefär som när en människa stirrar rätt in i solen). Orcher kan aldrig lära sig magi.

ORCH

Hemvist: 8
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundege	Typvärde
STY	14
STO	12
FYS	11
SMI	11
INT	8
PSY	11
KAR	7
KP	12

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	5
1 Spark (1T6)	5
1 Bett (1T6)	4
Ett närstridsvapen	5
Ett avståndsvapen	4
Smyga	5
Gömma sig	6
Upptäcka fara	6
Klättra	5

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

PEGAS

Pegaser är skygga, flygande hästar som lever ensamma på ensliga bergstoppar av att beta från högländerna orörda gräsmarker. Om man lyckas tämja en pegas och få den till sitt riddjur blir den dock en mycket trogen följeslagare livet ut. I så fall lever nämligen pegasen lika länge som sin herre, såvida den inte dör en våldsam död innan dess.

Utseende: Pegaserna ser ut som vanliga, kritvita hästar med silverfärgad svans och man. På ryggen, strax bakom halsen, har den två vita, spetsiga fågelvingar



som ger en mycket god flygförmåga. Vingarna har en spännvidd på ungefär 10 meter.

Uppträdande: Normalt är pegaserna mycket skygga enstöringar som flyr så fort någon annan intelligent varelse kommer i närheten. Den har en mycket god förmåga att läsa sinnen och kan, då den träffar på en extremt godhjärtad varelse, välja denne till sin herre. Den förblir då denne herre trogen livet ut. Pegaser avskyr svartfolk över allt annat och skulle aldrig kunna tänkas visa någon som helst vänlighet mot en svartfolksvarelse.

Förmågor: En pegas har extremt god hörsel och kan höra sin herre kalla på den med en visselsignal på upp till tio mils avstånd, oavsett vilka hinder som ligger emellan. Den skyr dock underjorden, där den inte kan fly med hjälp av sina stora vingar. Om dess herre kallar på den så att den tvingas ned i underjorden, måste den lyckas med ett Kritiskt PSY-slag för att hörsamma kallelsen.

Pegaser lever normalt i flera hundra år, men dör alltid samtidigt som sin herre om de har någon.

PEGAS

Hemvist: 5AG
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Typvärde
STY	35
STO	26
FYS	13
SMI	11
INT	7
PSY	16
KP	20
SB	+2T6

Färdighet	FV
2 Hovar (1T6)	12
1 Bett (1T4, halv SB)	10
Smyga	10
Spåra	10
Upptäcka fara	16

Förflyttning: F30/L26
Naturligt skydd: 1 poängs hud

Reptilman

Träskens odiskutabla härskare är reptilmännen, som med sina sylvassa treuddar lätt sätter skräck i inkräktare och andra ovälkomna varelser. De lever som jägare och fiskare och bor i små byar av vasshyddor.

Utseende: Reptilmännen är människoliknande varelser med krokodilhuvud, grova kloförsedda händer och kraftig svans. De har simhud såväl mellan fingrarna som mellan tårna. De klär sig oftast bara i ett höftskynke och bär så gott som aldrig mer rustning än möjligtvis hjälm och armskydd. De använder med förkärlek harpuner och treuddar när de slåss.

Uppträdande: Reptilmän är ganska primitiva och krigiska, framför allt i närheten av sina egna byar. De är utpräglade rovvarelser och dödar underlägsna fiender för att äta dem, knappast för dödandets egen skull.

Förmågor: Reptilmän är helt okänsliga för naturlig eld.

REPTILMAN

Hemvist: 6, 7
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundeg	Typvärde
STY	17
STO	14
FYS	13
SMI	11
INT	10
PSY	11
KAR	5
KP	14

Färdighet	FV
2 Klor (1T6)	6
1 Spark (1T6)	5
1 Bett (1T8)	6
1 Svanssnärt (1T4)	4
Spjut	8
Svärd	3
Smyga	6
Gömma sig	4
Upptäcka fara	8

Förflyttning: L10/S10
Naturligt skydd: 3 poängs fjällpansar

Rese

Resarna är ett slags mellanting mellan stora orcher och jättar. De är om möjligt ännu mer korkade än orcher men har annars i stort sett samma värderingar. De lever ofta ensamma, men det finns också nomadiserande och bofasta smågrupper av resar. De lever också ofta tillsammans med orchklaner eller svartalfsgrupper. I sådana stammar brukar resarna vara framstående krigare, men sällan ledare. De slår sig ytterst sällan i hop med troll.

Utseende: Resar är ungefär tre meter höga och lika kraftigt byggda som orcher och troll. De har kolsvart hud, långt, svart, stripigt hår, röda ögon, bred näsa och mun med stora hörntänder. De klär sig på samma sätt som orcherna (se ovan). De slåss oftast med stora tvåhandsklubbor eller vanliga tvåhandsvapen som om de vore enhandsvapen.

Uppträdande: Generellt kan sägas att det är de dummaste resarna som slår sig ihop med andra svartfolk, medan de något intelligentare klarar sig på egen hand. Därför finns också en viss skillnad i beteende; de som lever med orcher är ofta ganska barnsliga och mycket dåliga på att ta egna initiativ. Instinkter och

RESE

Hemvist: 2, 3, 5, 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–2

Grundeg	Typvärde
STY	35
STO	23
FYS	13
SMI	10
INT	7
PSY	11
KAR	5
KP	18
SB	+1T10

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	9
1 Spark (1T6)	9
Ett närstridsvapen	5
Gömma sig	2
Upptäcka fara	3
Klättra	3

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: 1 poängs hud

order är mer deras melodi. De ensamlevande resarna är jägare och samlare och anfaller det mesta som de kan äta och som inte är alltför stort. Det händer att de slår sig ihop med troll.

Förmågor: Resar har begränsad mörkersyn (de ser i kolmörker ungefär lika bra som en människa med fackla), men har till skillnad från orcherna inte nedsatt syn i dagsljus. Trots detta undviker de helst klart solsken. Resar kan aldrig lära sig magi.

SFINX

En sfinx har ett stort kattdjurs kropp, oftast med ett lejons sandbruna färg, men man har också observerat svarta, fläckiga och randiga sfinxer. Den har en kvinnas huvud och stora, praktfulla örnvingar. Sfinxens tänder är ett rovdjurs, avsedda att döda och slita sönder sitt byte. Ögonen har kattens närmast elliptiska pupiller.

Uppträdande: Sfinxerna reder sina lyor i grottor i bergsområden. De lever helst på dumma äventyrare som inte klarar av deras gåtor, men annars även på allt möjligt småvilt som kommer i deras väg. Sfinxerna har en underlig mani för gåtor. När en sfinx möter människor brukar hon skona deras liv om de kan besvara en mycket svår gåta som hon ställer till dem.

Förmågor: Sfinxens framtassar har greppförmåga, dock inte på långa vägar lika bra som humanoidernas smidiga och välkonstruerade fingrar. Sfinxen talar kattmännens språk, och dessutom vanligen flera människospråk. Sfinxernas förmåga att lära in andra språk är praktiskt taget oöverträffad. Denna talang för språk är besläktad med sfinxernas fascination av gåtor.

SFINX

Hemvist: 5		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Mycket sällsynt		2 Klor (1T6)	13
Antal: 1		1 Bett (1T8, halv SB)	9
		Finna dolda ting	11
Grundeg	**Typvärde**	Gömma sig	15
STY	26	Klättra	15
STO	17	Lyssna	15
FYS	11	Smyga	17
SMI	17	Spåra	13
INT	15	Upptäcka fara	14
PSY	16	Övertala	11
KP	14	**Förflyttning:** L14/F20	
SB	1T6	**Naturligt skydd:** 2 poäng päls	

SKELETT

Skeletten är liksom mumier och zombier resterna av döda kroppar som väckts till liv av en magiker. De har därför ingen egen vilja utan kan bara lyda kommandon den får från sin herre. Skelett räknas till lägre odöda.

Utseende: Namnet talar ganska väl om hur skeletten ser ut; som vanliga skelett med lite köttslamsor och senor som håller ihop de olika benen. Ofta bär de något slags rustning eller klädsel, och de kan använda vilka vapen som helst. Skelett kan skapas av vilka varelser som helst, även djur.

Uppträdande: Skelett behåller alla färdigheter från sitt tidigare liv, utom de som är baserade på INT. De kan därför inte använda besvärjelser, men är duktiga på att smyga.

Förmågor: Skelett tar ingen skada av pilar eller stickvapen (t. ex. dolk och spjut). De kan heller inte ta någon skada av vanlig eld, t. ex. en fackla som trycks in i ansiktet.

Skelett har inga känslor och känner därför aldrig någon smärta. Deras odöda kroppar är blodlösa och kan därför givetvis inte heller blöda. Alla skelett har perfekt mörkersyn.

SKELETT

Hemvist: Varierar		**Färdighet**	**FV**
Vanlighet: Sällsynt		Varierar	1T20
Antal: Varierar		Smyga	19
Grundeg	**Typvärde**	**Förflyttning:** L6	
STY	13	**Naturligt skydd:** Inget	
STO	11		
FYS	0		
SMI	7		
INT	2		
PSY	2		
KP	6		
SB	0		

SPÖKE

Spöken är andar av personer som dött medan de hade något viktigt uppdrag att utföra. Viljestyrkan och vreden vid dödstillfället gjorde att deras andar bands till människornas värld och för att undkomma denna måste de slutföra sitt uppdrag. Om den döde haft en mycket viktig uppgift på platsen kommer anden att hemsöka platsen och försöka se till så att någon annan kan lösa uppgiften, så att han sedan kan få dödsrikets frid. Om spöket normalt var en mycket god människa kommer han förmodligen att varna andra för den fara som dödade honom. Genom att rädda andra från samma öde kan anden bli löst från odödhetens bojor. De flesta spökena härrör dock från extremt ondskefulla män, och deras andar är med största sannolikhet mycket illvilliga och ondsinta, och försöker snarare locka folk till faran än frälsa dem från den.

Hur rollpersoner kan förvandlas till ett spöke samt hur rollpersoner kan kontrollera och fördriva spöken kan du läsa om i *Drakar och Demoner Magi*.

Spöken kan förflytta sig genom fast materia med normal hastighet.

Det enda som kan skada ett spöke är vissa mycket kraftfulla besvärjelser (beskrivs i *Drakar och Demoner Magi*). De tar ingen skada av vanliga attacker, inte ens med magiska vapen, eller några andra besvärjelser.

Utseende: Spöket uppträder som en blåskimrande, immateriell skepnad med samma utseende som det hade då det dog. Det bär samma kläder, har kvar gamla sår och kanske ett halvt avhugget huvud, etc.

Uppträdande: Spökens enda önskan brukar vanligtvis vara att bli befriade från sitt odöda tillstånd. Detta blir de först när de fullgjort sin uppgift. Om uppgiften är av sådan art att anden inte själv kan slutföra den, t. ex. förstöra något, hämta något, befria någon, döda något eller någon kan den mycket väl tänkas hjälpa alla som han kommer i kontakt med. Om uppgiften å andra sidan är att t. ex. vakta eller skydda något så är den betydligt elakare och utnyttjar sin förmåga att Skräckslå.

Förmågor: Spöken kan genom att enbart vidröra någon 'suga ut' en FYS-poäng/SR från en rollperson. FYS-poängen återfås med en takt av en poäng per vecka. Om FYS skulle nå noll så blir rollpersonen medvetslös och dör.

Spöken är alltid bundna till platsen för sin död och kan inte röra sig längre bort från den platsen än 25 meter.

SPÖKE

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundeg	Multipel	Typvärde
STY	0	0
STO	x1	11
FYS	0	0
SMI	x2	21
INT	x1	11
PSY	x2	21
KP	0	0
SB		0

Färdighet	FV
Skräckslå	5/10

Förflyttning: A10
Naturligt skydd: Inget

SVARTALF

Svartalferna har trots namnet ingenting med alver att göra. De lever ofta i stora rövarband som drar runt och plundrar sig till sitt levebröd. Svartalfsklanerna är starkt knutna till sin ledare, som inte alltid själv är svartalf, och denne ledare är den ende de respekterar.

Utseende: Svartalfer ser ungefär ut som människor med en något kortare och tjockare kroppsbyggnad än normalt. De har svagt grå– eller grönaktig hud, smala, sneda ögon, spetsiga öron och en ganska knotig kropp. De slåss huvudsakligen med kortsvärd, stridsklubbor, kortspjut eller kortbågar och använder lätta läderrustningar.

Svartalferna tämjer ofta vargar eller ulvar som de använder som riddjur.

Uppträdande: Svartalferna är lata, giriga och själviska. Deras största glädjeämnen i livet är guld, vin och mat, och de slåss gärna och bra för att komma åt detta. De är emellertid ganska fega i motgång och flyr snabbt om det går åt skogen.

Förmågor: Svartalfer har mörkersyn som gör att de ser perfekt utomhus på natten, även om det är mulet, men deras ögon är överkänsliga mot starkt solsken. Eftersom solglasögonens tidevarv ännu inte är kommet så föredrar svartalferna att hålla sig i sina grottor riktigt vackra dagar. Svartalfer kan aldrig lära sig magi.

SVARTALF

Hemvist: 3, 5, 8
Vanlighet: Ovanlig
Antal: Varierar

Grundeg	Typvärde
STY	9
STO	7
FYS	11
SMI	11
INT	9
PSY	11
KAR	7
KP	9

Färdighet	FV
2 Nävar (1T3)	4
1 Spark (1T6)	4
Ett närstridsvapen	4
Ett avståndsvapen	5
Smyga	7
Gömma sig	7
Upptäcka fara	9
Klättra	5
Rida	4

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

TROLL

Troll bor oftast familjevis, ensamma eller tillsammans med något annat slag av svartfolk. De är ganska korkade och lever som jägare och samlare. Behöver de någonting så stjäl de det. Stjäl de för mycket lägger de det i sin skattgömma. De lever i underjorden eller i grottor, dagtid väl skyddade från solens förstenande strålar. Nattetid beger de sig ut och letar föda.

Utseende: Troll är ungefär två och en halv meter höga och mycket grovt byggda. Deras hud är mörk, nästan svart, mycket tjock och täckt av vårtor, blemmor och konstiga utväxter. Håret är mörkt, långt, tjockt, smutsigt och stripigt och de gula ögonen lyser med ett skrämmande gult sken i mörker. De har kloliknande händer och kraftiga huggtänder.

Uppträdande: Grottroll är som regel alltid hungriga och giriga, vilket innebär att de anfaller allt som rör sig om det inte uppenbarligen är väldigt farligt. Man kan dock anta att trollen i första hand försöker stjäla en spelargrupps hästar innan de anfaller själva rollpersonerna.

Förmågor: Grottroll blir omedelbart förstenade om rena solstrålar träffar dem (är det disigt, dimmigt eller molnigt klarar de sig). Av denna anledning avskyr de att vistas utomhus, oavsett vädret. De har alltid halverade färdighetsvärden på alla färdigheter under

dagtid. Troll har en fruktansvärd uppsyn och sprider skräck omkring sig vart de går. Alla som ser ett troll på närmare avstånd än 15 meter måste klara en PSY-kontroll. Misslyckas man måste man slå på Skräcktabellen.

Troll har förmågan att regenerera (läka) 3 KP per SR som inte åsamkats av magi, eld eller ett magiskt vapen. Troll måste klara en PSY-kontroll för att våga gå närmare en eld än 3 meter. Alla troll har perfekt mörkersyn, men i dagsljus ser de allting mycket suddigt, ungefär som en kraftigt närsynt person. Troll kan aldrig lära sig magi.

TROLL

Hemvist: 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–5

Grundeg	Typvärde	Färdighet	FV
		2 Nävar (1T3)	9
		1 Spark (1T6)	4
		1 Bett (1T6, halv SB)	5
		2 Klor (1T8)	7
STY	25	Ett närstridsvapen	4
STO	25	Smyga	2
FYS	13	Gömma sig	2
SMI	10	Upptäcka fara	4
INT	7	Klättra	2
PSY	11		
KAR	3		
KP	19		
SB	+1T6		

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: 4 poängs hud

VÄTTE

Vättarna lever i starkt sammanhållna klaner i stora underjordiska komplex av gruvdrift. De har uppnått näst intill samma teknologiska nivå som dvärgarna, åtminstone vad gäller praktisk funktion (vättar är inte särskilt estetiska) och bedriver därför också handel med övriga svartfolk, som inte är särskilt duktiga hantverkare. Vättestäder är välplanerade och välbyggda och kan rymma upp till 3.000 invånare.

Utseende: Vättarna är normalt ungefär 120 cm långa och deras hud har ett grå-grön-fläckigt mönster som gör att de har en mycket god förmåga att gömma sig i naturen. Ögonen är sneda och svagt gulvita och det överdimensionerade huvudet nästan klotrunt. De har spetsiga öron och sporadisk hårväxt på huvudet, men inte på resten av kroppen.

Uppträdande: Vättar är arbetsamma, flitiga, målinriktade och mycket lojala mot den egna stammen. I kort så kan man påstå att det inte är några större skillnader mellan dvärgar och vättar, förutom att vättarna är betydligt mer giriga och därför också fruktansvärt misstänksamma. Deras rädsla för inkräktare som skall stjäla allt deras guld är extrem, och därför har de vanligtvis vaktposter överallt.

Förmågor: Vättarna har ljuskänsliga ögon som gör att de ser lika bra i mörker som en människa gör på dagen. I totalt beckmörker ser de emellertid ingenting alls. I starkt solsken måste en vätte slå INTx3 eller lägre med 1T100 för att inte fly i panik till närmsta skuggiga plats.

Ett mycket litet fåtal av alla vättar har förmågan att lära sig magi. Dessa individer blir oftast mycket vördade och mäktiga. Frekvensen av magikunniga kan dock variera från kultur till kultur.

VÄTTE

Hemvist: 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundeg	Typvärde	Färdighet	FV
		2 Nävar (1T3)	4
		1 Spark (1T6)	4
		Ett närstridsvapen	5
		Ett avståndsvapen	4
STY	7	Smyga	14
STO	6	Gömma sig	16
FYS	11	Upptäcka fara	6
SMI	13	Klättra	10
INT	11	Rida	4
PSY	11		
KAR	7		
KP	9		

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: Inget

ZOMBIE

Zombier är lik som animerats till odöda av en nekromantiker. De har därför ingen egen vilja utan kan bara lyda kommandon den får från sin herre. Zombier räknas till lägre odöda.

Utseende: Zombierna ser ut som förruttnade lik som knappt hänger ihop längre. Skinnet är blekt, förtorkat och sprucket och stramar över de livlösa benknotorna. Kroppen saknar blod, vilket ger den en gulaktig nyans, och är egentligen inte mycket mer än skinnklädda benknotor. Förruttnelseprocessen fortsätter även efter det att zombien animerats, vilket gör att zombier avger en fruktansvärd stank. Zombier kan skapas från kropparna av vilka intelligenta humanoider som helst. De värden som ges här nedan är för en 'mänsklig' zombie.

ZOMBIE

Hemvist: Varierar
Vanlighet: Sällsynt
Antal: Varierar

Grundeg	Typvärde	Färdighet	FV
		Varierar	1T20
		Smyga	19
STY	19		
STO	11		
FYS	0		
SMI	4		
INT	2		
PSY	2		
KP	6		
SB	0		

Förflyttning: L8
Naturligt skydd: Inget

Uppträdande: Zombier behåller alla färdigheter från sitt tidigare liv, utom de som är baserade på INT. De kan därför inte använda besvärjelser, men däremot är de duktiga på att smyga. Zombiernas uppförande i strid är lika listigt som hos den magiker som skapade dem, däremot kan de få problem om striden tar en oväntad vändning.

Förmågor: Alla som känner den ruttna stanken av en zombie måste klara en FYS-kontroll (slå under sin FYS med 1T20) för att undvika kraftigt illamående i 1 minut. En drabbad rollperson spyr omedelbart och är så snurrig att han inte kan göra någonting alls under 1 minut.

Zombier har inga känslor och känner därför aldrig någon smärta. Deras odöda kroppar är blodlösa och kan därför givetvis inte heller blöda. Alla zombier har perfekt mörkersyn.

DRAKAR OCH DEMONER MONSTER

I *Drakar och Demoner Monster* finns detaljerade beskrivningar av ytterligare ungefär 150 varelser, samt översiktliga beskrivningar av ca. 200 varelser. Det finns bl. a. ett tjugotal nya raser som kan användas som rollpersoner, illustrationer på alla varelser, detaljerade slumpmässiga mötestabeller för de 13 olika hemvisterna, ytterligare demoniska förmågor och fler vanliga djur. Monster består av 4 stycken böcker om vardera 64 sidor samt en löst liggande Skräcktabell. Alltsammans ligger i en extra tjock box.

ATT ANVÄNDA *MONSTERS*

HUMANOIDER SOM ROLLPERSONER

I bok 2 (De humanoida raserna) i *Drakar och Demoner Monster* finns sammanlagt 57 humanoida raser beskrivna. Av dessa anser vi att 27 är lämpliga att använda som rollpersoner, och vid dessa varelser anges under rubriken Grundegenskaper vilken tärningskombination man skall slå om man *slumpmässigt* vill avgöra varelsens grundegenskaper.

Om man i stället vill skapa en fullständig rollperson med hjälp av bakgrundspoäng så måste man omvandla rasens typvärden till modifikationer på grundegenskaperna, och dessutom bestämma hur många bakgrundspoäng det kostar att välja rasen som rollperson. Detta går till på följande vis:

- För att få fram rasens modifikation på grundegenskaperna tar du typvärdet minus elva. Om typvärdet är större än elva får du alltså plus på grundegenskapen.
- För att få fram minimi– respektive maximi-STO så tar du det lägsta respektive högsta möjliga värdet du kan slå med den angivna tärningskombinationen.

Exempel: Om man vill skapa en rollperson som är gråalv (sid 22) så blir modifikationerna på grundegenskaperna: STY –3, FYS +2, SMI +1, INT +3, PSY ±0, KAR +2. Tärningskombinationen för STO är 2T4+7. Minimi-STO är alltså 9, och maximi-STO är 15.

För att beräkna hur många BP det kostar att välja rasen som rollperson lägger man ihop alla modifikationer på grundegenskaperna och utläser resultatet i nedanstående tabell:

Resultat	Kostnad i BP
Mindre än –2	0
–2 – –1	5
±0 – +1	10
+2 – +4	15
+5 – +6	20
+7 – +8	25
+9 – +10	30
+1	+5

Exempel: För en gråalv blir resultatet av modifikationerna på grundegenskaperna +5 (–3+2+1+3+2) och det skulle alltså kosta 20 BP att välja en gråalv som rollperson.

ÖRTER OCH VÄXTER



I detta kapitel beskrivs ett stort antal droger med olika effekter, både helande och skadande. För att framställa en drog krävs en råvara, en växt. För enkelhetens skull så benämner vi alla olika växter som 'örter' vare sig det rör sig om träd, blommor, buskar, svampar, örter, lavar, mossor eller alger.

Örter kan tillagas till ***droger*** på flera olika sätt. Den vanligaste metoden är ***brygden*** — d. v. s. att man torkar och krossar en del av en växt varefter den kokas i vatten, precis som när man kokar te.

Även de delar av örten som skall användas är olika. Det absolut vanligaste är att man använder löven eller bladen, men även rötter, svampar, bär, frukter, nötter, lavar, bark, sav, frön, alger, och stjälkar används.

Vilken färdighet du skall använda när du letar efter drogens råvaror och när du skall tillreda den varierar. För läkedrogerna använder du Örtkunskap, för de allmänna drogerna använder du Drogkunskap och för gifterna använder du Giftkunskap.

VANLIGHET

Siffran för drogens vanlighet bestämmer flera saker. För det första talar den om hur svår den är att finna om man letar i rätt miljö. Vanlighetssiffran dras alltid bort från FV då man beräknar CL (kan dock inte bli lägre än 1). Om man har FV 12 och letar efter en ört med vanlighetssiffra 6 så har man alltså CL 6.

Vanlighetssiffran bestämmer även hur stor chansen är att en ört– eller droghandlare har den inne. Slå då 1T10. Om resultatet är högre än vanlighetssiffran innebär det att handelsmannen har den aktuella drogen på lager.

Priset på drogen om man skall köpa dem beror på slumpen och vanligheten. Formeln för detta är [vanligheten upphöjt till tre], vilket innebär att man skall multiplicera vanligheten med sig själv tre gånger. Om vanligheten är tre blir resultatet 18 (3*3*3), om vanligheten är åtta blir resultatet 512 (8*8*8). Resultatet är kostnaden i silvermynt. SL kan modifiera detta resultat med ±20%.

Vanlighetssiffran är också mycket viktig då det gäller att beräkna rollpersonens förmåga att använda drogen korrekt. En rollperson känner automatiskt till ***allt*** om alla droger vars vanlighetssiffra är lägre än hälften av hans FV i den aktuella färdigheten.

Exempel: En person med FV 15 i Örtkunskap kan allt om alla läkeörter med vanlighetssiffra 7 eller lägre. För att känna till allt om en drog med vanlighetssiffra 4 måste man ha minst FV 8.

Om drogens [vanlighetssiffra x 2] är högre än rollpersonens FV så skall SL slå ett dolt färdighetsslag. Misslyckas det så tar RP:n miste på någon eller några av de saker han måste känne till, exempelvis kanske han använder fel tillagningsmetod, tar fel del från en växt han hittar eller ordinerar fel intagningssätt. Resultatet blir i vilket fall som helst att drogen blir helt verkningslös. Om man fumlar så blir drogen skadlig (gifter blir verkningslösa). Ett perfekt slag innebär att drogen i stället blir dubbelt så bra.

EFFEKTEN AV GIFTER

VILKEN EFFEKT?

Alla gifter har fyra olika stadier av verkan; lindrig, måttlig, allvarlig och dödlig. Vilken effekt som drabbar ett offer beror på resultatet av offrets motståndsslag (offrets FYS mot giftets STY). Effekterna läggs på varandra; d. v. s. om ett offer drabbas av den 'allvarliga' effekten innebär detta i själva verket att han drabbas av både de lindriga, måttliga och allvarliga effekterna.

Motståndsslaget...	**Effekt**
... lyckas	Lindrig
... misslyckas med 1–5	Måttlig
... misslyckas med 6–10	Allvarlig
... misslyckas med mer än 10	Dödlig

HUR LÅNG TID TAR DET INNAN GIFTET BÖRJAR VERKA?

För ett gift med STY 0 gäller följande: Den ***lindriga effekten*** kommer efter 20 SR. Den ***måttliga effekten*** uppträder efter ytterligare 20 minuter. Om giftets verkan blir ***allvarlig*** så kommer dessa symptom inom ytterligare 20 timmar. En eventuell ***dödlig effekt*** uppträder efter ytterligare 20 dygn.

Från alla dessa tidsrymder drar man bort giftets STY. För ett gift med STY 15 byter man alltså ut alla '20' mot '5'.

Om giftets STY är högre än 20 så är tiderna följande: lindrig: 1 SR; måttlig: 2 SR; allvarlig: 1 minut; dödlig: 1 timme.

Om giftets STY är högre än 30 så är tiderna följande: lindrig: 1 SR; måttlig: 2 SR; allvarlig: 3 SR; dödlig: 1 minut.

HUR LÄNGE VERKAR GIFTET?

En gång varje dygn skall man slå ett Motståndsslag (offrets FYS mot giftets STY). Lyckas slaget minskar giftets STY med 1. Misslyckas det händer ingenting. Tänk på att '1' alltid innebär lyckat slag. När giftets STY når '0' så har kroppen brutit ned det totalt. (Tänk på att denna process även påverkar hur lång tid det tar innan giftet får eventuell dödlig effekt.)

Exempel

Riddaren Strahinya råkar i en strid bli träffad i armen av en mantikoras svans, vars tagg utsöndrar ett ganska starkt (STY 16) muskelgift. Strahinya har FYS 13 och han måste alltså slå '7' eller lägre med 1T20 för att motstå giftet. Han slår '13' — ett misslyckande med 6 — vilket innebär att giftet får allvarlig effekt. Efter 4 SR (20 minus giftets STY) börjar den lindriga effekten märkas; efter 4 minuter börjar även de måttliga effekterna visa sig, och efter 4 timmar har även de allvarliga effekterna börjat. Strahinya lyckas dock överleva detta, och varje dygn slår han ett nytt motståndsslag. Efter 23 dygn har giftets STY sjunkit ner till '0', och alla giftets effekter försvinner.

Nervgifter

Lindrig — Känseln lätt nedsatt främst i händer och fötter. Problem med finmotoriken, ungefär som när man fryser väldigt mycket eller är måttligt berusad. SMI -5.

Måttlig — Mycket kraftig känsla av (1T6; (1–2) hetta + svettning; (3) nålar; (4) köld + frossa; (5) sveda; (6) ömhet) i främst armar och ben. Ingen normal känselförmåga. SMI -15, INT -10, PSY -10.

Allvarlig — Medvetslöshet. Slå ett (1) Svårt FYS-slag för varje kroppsdel. Misslyckas slaget så är kroppsdelen totalförlamad, permanent. Ett förlamat huvud eller bröstkorg innebär döden.

Dödlig — Giftet når hjärnan och orsakar hjärndöd.

Muskelgifter

Lindrig — Händer och fötter känns svullna, lätt yrsel, brännande smärta i skinnet (=1T4 KP i skada). SMI -5, PSY -5

Måttlig — Hela kroppen känns svullen, öm och varm. SMI -10, PSY -10, STY -5. Slå 1T20 varje timme: 1–17 — ingenting; 18: kraftiga ryckningar (spasmer) i slumpmässigt vald kroppsdel (-1 KP i slumpmässigt vald kroppsdel); 19: -1T3 KP i slumpmässigt vald kroppsdel; 20: -1T3 från totala KP.

Allvarlig — Medvetslöshet, hög feber, kraftiga svettningar. Slå ett (1) Svårt FYS-slag för varje kroppsdel. Misslyckas slaget så är musklerna i kroppsdelen totalt förtvinade och kan aldrig återfås. Drabbar detta huvudet eller bröstkorgen innebär det döden.

Dödlig — Hjärtstillestånd, död inom FYS SR.

Gifter som drabbar andningsvägarna

Lindrig — Lätt yrsel, tryck över bröstet, andfåddhet. SMI -2, INT -2, PSY -2

Måttlig — Kraftig yrsel, tryck över bröstet, värkande hostningar. SMI -5, INT -5, PSY -5, -1T4 KP.

Allvarlig — Medvetslöshet, kraftiga hostanfall. Slå ett Normalt FYS-slag varje dygn; misslyckas det uppstår syrebrist i hjärnan (-1 på INT och PSY, permanent).

Dödlig — Kvävning, syrebrist, rubbet = död.

Gifter som drabbar blodomloppet

Lindrig — Hettande, ömmande svullnad runt såret, yrsel, synsvårigheter, feber. SMI -3

Måttlig — Kraftig yrsel och hög feber. -1T4 KP i drabbad kroppsdel och ytterligare -1T4 KP från totala KP. SMI -7.

Allvarlig — Huden blir blåaktig, allvarliga frossbrytningar, kraftig huvudvärk ger -1 KP/minut tills koma inträder. Slå 1T6 varje dygn: (1–3) ingenting; (4): syrebrist i hjärnan ger -1 på INT och PSY, permanent; (5): slumpmässigt vald hand eller fot blir utan blodförsörjning och måste amputeras; (6): slumpmässigt vald arm eller ben blir utan blodförsörjning och måste amputeras.

Dödlig — Blodförgiftning. Död.

Funktionsnedsättande gifter

Lindrig — Illamående, yrsel. SMI -5

Måttlig — Slå 1T10; drabbad funktion utslagen: 1: Synen (=blind), 2: Hörseln (=döv), 3: Matsmältningen (=kräkningar, kan ej äta något), 4: Känseln (förlamning från näsan och nedåt), 5: Urinvägarna (=inkontinens), 6: Levern (=25% chans/dygn för blodförgiftning), 7: Luktsinnet (=varken lukt eller smak), 8: Smaksinnet (=ingen smak), 9: Två funktioner, slå igen (slå om ytterligare 9:or), 10: Tre funktioner, slå igen (slå om ytterligare 10:or).

Allvarlig — Som ovan. Funktionen permanent utslagen.

Dödlig — Lever och njurar överbelastade. Blodförgiftning och död.

Övrigt

Örter som skall bryggas måste torkas först. En normal dos av en brygd är en kopp, ca 2 dl. Örter som skall blandas med fett av något slag måste först krossas. De brygder som det uttryckligen står att de skall appliceras genom sår kan användas på vapen med egg eller spets. Om det gäller en brygd måste man doppa hela eggen/spetsen i brygden och låta den torka in. Detta tar ca 1 timme.

Drogbeskrivningarna

Namn

Typ: Här anges vilken typ av växt det rör sig om.

Växtdel: Här anges vilken del av den aktuella växten som man skall använda.

Vanlighet: Vanlighetssiffran. Se ovan.

Tillredning: Hur växtdelen skall tillredas för att få önskad effekt.

Intagning: Hur den tillredda växtdelen skall användas för att få önskad effekt. Tuggas innebär att den skall spottas ut efter ca 2 minuter.

Växtplats: * innebär att växten inte förekommer i vilt tillstånd.

Effekt: Drogens effekt. För gifter även den STY man skall sätta in i motståndstabellen.

LÄKEDROGER

ALVHANDSBUSKE

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Appliceras
Växtplats: Ljus lövskog
Effekt: Stoppar blödningar

BENHELE

Typ: Träd
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Kusttrakter
Effekt: Lindrar benbrott, halverar läkningstiden.

CEPIRBUSKE

Typ: Liten buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 1
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Överallt
Effekt: Helar 1 KP på 1 minut

DOMARBUNKE

Typ: Ormbunke
Växtdel: Kronblad
Vanlighet: 5
Tillredning: Lägges i getmjölk
Intagning: Appliceras
Växtplats: Blandskog
Effekt: Läker mindre skärsår

DRAKLÖVSEK

Typ: Träd
Växtdel: Nöt
Vanlighet: 3
Tillredning: Krossas och kokas
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: Helar 1T6 KP under loppet av en kvart.

GRÖNBLÄRA

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brytes
Intagning: Tuggas
Växtplats: Skog
Effekt: Motgift STY 5

HAVSSIPPA

Typ: Alg
Växtdel: —
Vanlighet: 4
Tillredning: Torkas
Intagning: Ätes
Växtplats: Saltvattenshav
Effekt: Helar sträckningar.

HONUNGSLILJA

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Ljus, fuktig blandskog
Effekt: Helar 1T20 KP omedelbart.

HORBLOMSTER

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Bergstrakter
Effekt: Stoppar magont.

HUNDÖRA

Typ: Träd
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: I kalla klimat
Effekt: Lindrar insektsbett under en timme.

Istappslav

Typ: Lav
Växtdel: —
Vanlighet: 6
Tillredning: Värms i vatten
Intagning: Ätes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Höjer immunförsvar (+5 på FYS på motståndsslag mot sjukdomar i 2 dagar).

Kardiskt vildvin

Typ: Ranka
Växtdel: Sav
Vanlighet: 7
Tillredning: Torkas svalt till kakor
Intagning: Tuggas
Växtplats: Blandskog i kalla klima
Effekt: Läker brännskador, 1T6 KP.

Klomossa

Typ: Mossa
Växtdel: —
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Skyddar mot naturlig hetta.

Klubblomster

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 4
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Blandskog
Effekt: Helar 2T4 KP orsakade av krossvapen.

Kokongträd

Typ: Träd
Växtdel: Bark
Vanlighet: 7
Tillredning: Pulvriseras
Intagning: Löses i vatten och drickes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Helar 3T6 KP på 1 minut.

Kontera

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Lägges i varmt vatten
Intagning: Appliceras
Växtplats: Lövskog
Effekt: Tar bort blåmärken.

Kronhjortshorn

Typ: Buske
Växtdel: Bark
Vanlighet: 2
Tillredning: Pulveriseras och löses i vatten
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: Helar 1T4 KP på 1-30 minuter.

Kronlönn

Typ: Träd
Växtdel: Sav
Vanlighet: 5
Tillredning: Spädes med vatten och kokas
Intagning: Appliceras
Växtplats: Lövskog
Effekt: Läker lindrigare benbrott och stukningar.

Kråkfläder

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 2
Tillredning: Blötes
Intagning: Appliceras
Växtplats: Skog
Effekt: Stoppar mindre blödningar.

Köldnäpsa

Typ: Mossa
Växtdel: —
Vanlighet: 5
Tillredning: —
Intagning: Appliceras
Växtplats: Lövskog
Effekt: Lindrar köldskador.

Malmros

Typ: Näckros
Växtdel: Blad
Vanlighet: 4
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes kall
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: Febernedsättande

Mirenbuske

Typ: Liten buske
Växtdel: Bär
Vanlighet: 6
Tillredning: —

Intagning: Ätes
Växtplats: Snårskog
Effekt: Helar 10 KP omedelbart

MYRBLISTERBUSKE

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Myrar vid trädgränsen
Effekt: Helar 2T20 KP på tio minuter.

MÅRTISTEL

Typ: Tistel
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 6
Tillredning: Mosas
Intagning: Appliceras
Växtplats: Torrlagda diken
Effekt: Läker insektsbett, sänker ett gifts STY med 2T10.

RÖDBÄR

Typ: Liten buske
Växtdel: Rot
Vanlighet: 6
Tillredning: Kokas i källvatten
Intagning: Ätes
Växtplats: Ängar
Effekt: Helar 1T10 KP inom en minut

RÖDSTRIMMIG SPINDELSKIVLING

Typ: Svamp
Växtdel: Hatten
Vanlighet: 9
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Appliceras
Växtplats: Lövskog
Effekt: Stoppar kallbrand.

SALTSOPP

Typ: Svamp
Växtdel: Foten
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas och kokas
Intagning: Ätes
Växtplats: Saltvattensträsk
Effekt: Halverar chansen att ett sår infekteras.

SÅRLINDRINGSLÄRK

Typ: Träd
Växtdel: Sav
Vanlighet: 8
Tillredning: Spädes med tio delar vatten
Intagning: Drickes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Helar 2T10 KP, desinficerande.

TANDÖRT

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 1
Tillredning: Brygges
Intagning: Ångan inhaleras
Växtplats: Överallt
Effekt: Mildrar snuva.

TÅGVIRKESTÅNG

Typ: Tång
Växtdel: —
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Kuster
Effekt: Läker köldskador, 1T10 KP.

ÅRGÅNGSMISTEL

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Lindrar huvudvärk, helar 2 KP.

ÄLGHORNSEN

Typ: Träd
Växtdel: Nöt
Vanlighet: 2
Tillredning: —
Intagning: Ätes
Växtplats: Varma klimat
Effekt: Helar 1T6 KP på en timme.

ÄLSKOGSÖRT

Typ: Ormbunke
Växtdel: Blad
Vanlighet: 6
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes kall
Växtplats: Lövskog
Effekt: Motgift (minskar ett gifts STY med 15).

Örtugsblomma

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Över 1.000 m ö h
Effekt: Löser blodproppar. Motgift mot ismossa.

ALLMÄNNA DROGER

Apellind

Typ: Träd
Växtdel: Bark (från dött träd)
Vanlighet: 7
Tillredning: Pulveriseras och löses
Intagning: Drickes
Växtplats: Urskog
Effekt: Samma som besvärjelsen ANTIMAGI.

Dålig mans frälsare

Typ: Morotsliknande grönsak
Växtdel: Rot
Vanlighet: 8
Tillredning: Kokas i komjölk
Intagning: Tuggas
Växtplats: Kalfjäll
Effekt: Potenshöjande

Forte

Typ: Blomma
Växtdel: Kronblad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes varm
Växtplats: Lövskog
Effekt: Dubblar RPs styrka under 1T4 SR.

Galdermossa

Typ: Mossa
Växtdel: —
Vanlighet: 7
Tillredning: —
Intagning: Tuggas
Växtplats: Blandskog
Effekt: Fungerar som Yoga-besvärjelsen ORÄDD.

Glavbladsklocka

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: Skänker användaren mörkersyn i 1T4 SR.

Grönfräken

Typ: Ormbunke
Växtdel: Blad
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Sömnmedel, STY 4

Holkebär

Typ: Liten buske
Växtdel: Bär
Vanlighet: 1
Tillredning: Mosas till salva
Intagning: Strykes på
Växtplats: Överallt
Effekt: Skyddar mot solbränna

Hårstjälk

Typ: Lav
Växtdel: —
Vanlighet: 4
Tillredning: Kokas och torkas
Intagning: Ätes
Växtplats: Bergstrakter
Effekt: Ökar SMI med 4 under 3 SR.

Indigolilja

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Lövskog
Effekt: Användaren kan agera med dubbel hastighet.

Isskojsbär

Typ: Buske
Växtdel: Bär
Vanlighet: 2
Tillredning: —
Intagning: Tuggas
Växtplats: Uttorkade flodbäddar
Effekt: Hungerstillande i 2 timmar.

Isterpäron

Typ: Buske
Växtdel: Blad

Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Ätes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Förbättrar användarens lukt– och smaksinne.

KARSONBLOMSTER

Typ: Blomma
Växtdel: Sav
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Anbringas
Växtplats: Torra sydsluttningar
Effekt: Om man blandar denna brygd med en helande, så verkar den med halv styrka även på djur.

KLAMMERORMBUNKE

Typ: Ormbunke
Växtdel: Blad
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas
Intagning: Rökes
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: Användaren kan mentalt kontakta en nära vän inom 50 meter och överföra ett kort meddelande.

KLYVRANKA

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 6
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: Berusande (motsvarar 40%-ig sprit. Ger ej baksmälla!). Beroendeframkallande.

MINNESROT

Typ: Träd
Växtdel: Rot
Vanlighet: 5
Tillredning: Kokas
Intagning: Ätes
Växtplats: Ängar
Effekt: Det som en RP upplever med sina fem sinnen under den tid han äter denna rot (5 SR) kommer han aldrig att glömma.

MÖNSTERROS

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 6
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Barrskog
Effekt: Användaren får +5 CL på alla besvärjelser men –10 på alla andra färdigheter under 1T4 SR.

NELEVSIPPA

Typ: Blomma
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 5
Tillredning: —
Intagning: Tuggas
Växtplats: Ängar
Effekt: En uppäten stjälk ersätter åtta timmars god sömn.

RURIKSÖRT

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas
Intagning: Tuggas
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: Tillåter användaren att nyttja en besvärjelse till halva kostnaden i PSY-poäng.

VARGTASS

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 1
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Överallt
Effekt: Användarens precision (CL på alla vapenfärdigheter) ökar med +5 i 1 SR.

VATTENMÅRA

Typ: Alg
Växtdel: —
Vanlighet: 6
Tillredning: Kokas
Intagning: Ätes
Växtplats: Kustområden
Effekt: Användaren kan andas under vatten (enbart) i 2T20 SR.

GIFTER

ALLVARSRÖNN

Typ: Träd
Växtdel: Blad
Vanlighet: 4
Tillredning: Blandas med svinfett

Intagning: Genom sår
Växtplats: Kalla klimat
Effekt: STY 5. Tredubblar risken för infektion.

ARVSSYNDEN

Typ: Blomma
Växtdel: Kronblad
Vanlighet: 7
Tillredning: Torkas och löses
Intagning: Drickes
Växtplats: Tundra
Effekt: STY 15. Drabbar andningsvägarna.

DUBBELSTJÄLKAD KORSÖRT

Typ: Blomma
Växtdel: Sav
Vanlighet: 2
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Skog
Effekt: STY 6. Funktionsnedsättande (automatiskt matsmältningssystemet).

GRAVSTENSALM

Typ: Träd
Växtdel: Bark
Vanlighet: 4
Tillredning: Krossas och löses
Intagning: Drickes
Växtplats: Barrskog
Effekt: STY 8. Häftig magsjuka. Offret måste vila i 1T4 timmar.

HALMBÄR

Typ: Liten buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 9
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Mörka sydsluttningar i barrskog
Effekt: STY 30. Muskelförtvinande. Offrets STY minskar permanent till 4.

HIRTONBUSKE

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 7
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Bokskog
Effekt: STY 12. Offret blir blint i 2T6 dagar.

ISMOSSA

Typ: Mossa
Växtdel: —
Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Genom föda
Växtplats: Under snötäcken
Effekt: STY 14. Koagulerar offrets blod. Död inom 1T100 timmar.

JÄGARBANE

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 3
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Blandskog
Effekt: STY 8. Offret får –5 CL på alla färdigheter i en timme.

KLISTERFRÄKEN

Typ: Ormbunke
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 5
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: STY 9. Förlamar ringmuskeln i 3T4 timmar. Offret kan inte uträtta annat än sina behov.

KLOTRUND RÖKSVAMP

Typ: Svamp
Växtdel: Sporerna
Vanlighet: 8
Tillredning: —
Intagning: Genom ögon eller näsborrar
Växtplats: På kalkrik mark vid saltvatten
Effekt: STY 20. Förstör omedelbart lukt- och/eller synförmåga.

KORPGLÄDJE

Typ: Mossa
Växtdel: —
Vanlighet: 9
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Genom föda
Växtplats: Under snötäcken
Effekt: STY 35. Dödar omedelbart.

KRIGARFASA

Typ: Buske
Växtdel: Blad

Vanlighet: 7
Tillredning: Blandas med svinfett
Intagning: Genom sår
Växtplats: Vid åkerkanter
Effekt: STY 12. Påverkad kroppsdel förlamas i 3T6 timmar.

KRÅKMOSSA

Typ: Mossa
Växtdel: —
Vanlighet: 7
Tillredning: —
Intagning: Ätes
Växtplats: Bergstrakter
Effekt: STY 11. Offret faller i koma i 2T6 dagar.

LÄRKTRÄDSTICKA

Typ: Trädsvamp
Växtdel: Hatten
Vanlighet: 7
Tillredning: Kokas i svinblod
Intagning: Ätes
Växtplats: På lärkträd
Effekt: STY 17. Offret blir blödarsjuk i 1T4 veckor.

MARKLANDSÖRT

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 1
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Överallt
Effekt: STY 5. Offrets näsa och öron blir knallröda och han förlorar lukt och hörsel i 10 SR.

OFÄRDSSVAMP

Typ: Svamp
Växtdel: Hatten
Vanlighet: 5
Tillredning: Torkas
Intagning: Ätes
Växtplats: Under plommonträd
Effekt: STY 10. Offret går bärsärkagång.

SPIKKLUBBSÖRT

Typ: Blomma
Växtdel: Blomställningen
Vanlighet: 3
Tillredning: Torkas och krossas till pulver
Intagning: Med föda
Växtplats: Åkerkanter
Effekt: STY 5. Nervgift.

STUMNINGSMOSSA

Typ: Mossa
Växtdel: —
Vanlighet: 5
Tillredning: Mosas
Intagning: Appliceras på sår
Växtplats: Varma klimat
Effekt: STY 5. Kroppsdelen kan inte användas på tre timmar.

TISTELBÄR

Typ: Liten buske
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 9
Tillredning: Blandas med kofett
Intagning: Genom sår
Växtplats: Vulkanområden
Effekt: STY 20. Omedelbar förlust av den påverkade kroppsdelen.

TUMSTOCKSMISTEL

Typ: Blomma
Växtdel: Kronblad
Vanlighet: 8
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Genom föda
Växtplats: Torr morän
Effekt: STY 18. Sänker STY till 3 i 1T4 dagar.

ÄRTBÄRSBUSKE

Typ: Buske
Växtdel: Bär
Vanlighet: 2
Tillredning: Ingen
Intagning: Ätes
Växtplats: Överallt
Effekt: STY 6. Muskelgift.

ÖDLETUNGSLAV

Typ: Lav
Växtdel: —
Vanlighet: 6
Tillredning: Krossas färsk
Intagning: Genom föda
Växtplats: Kalfjäll
Effekt: STY 21. Offret kan i 3 veckor framöver inte inta fast föda. FYS och STY minskar 50% under tiden.

EXTREMT OKÄNDA DROGER

Lönnmördare drar bort 10 från dessa örters vanlighetsvärden.

ALLEMANSSTYMPARE

Typ: Blomma
Växtdel: Pollen
Vanlighet: 16
Tillredning: Blandas med hönsfett till salva
Intagning: Genom sår
Växtplats: Skog
Effekt: STY 6. Drabbar blodomloppet.

ALVGLANS

Typ: Blomma
Växtdel: Rot
Vanlighet: 18
Tillredning: Torkas och brännes
Intagning: Inandas
Växtplats: Rågfält
Effekt: STY 20. Offret blir zombieliknande och lyder lönnmördarens alla befallningar i 1T2 timmar.

ASBLOMSTER

Typ: Blomma
Växtdel: Blad
Vanlighet: 19
Tillredning: Blandas med kofett till salva
Intagning: Genom sår
Växtplats: Blandskog
Effekt: STY 25. Drabbar andningsvägarna.

BLÅROT

Typ: Blomma
Växtdel: Rot
Vanlighet: 12
Tillredning: —
Intagning: Ätes färsk
Växtplats: Överallt
Effekt: En rot ersätter en måltid och två timmars sömn.

ETTERBUSKE

Typ: Buske
Växtdel: Bär
Vanlighet: 17
Tillredning: Mosas
Intagning: Genom sår
Växtplats: Över 1.000 m höjd över havet.
Effekt: Tredubblar risken för infektion och kallbrand.

FALSK DVÄRGGRAN

Typ: Träd
Växtdel: Bark
Vanlighet: 16
Tillredning: Blandas med smör
Intagning: Genom sår
Växtplats: Granskogar
Effekt: STY 10. Muskelgift.

HAVSNÄCKROS

Typ: Liten buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 18
Tillredning: Blandas med svinfett
Intagning: Genom sår
Växtplats: Sandstränder
Effekt: STY 18. Nervgift.

KOLALG

Typ: Alg
Växtdel: —
Vanlighet: 15
Tillredning: Torkas och krossas
Intagning: Genom föda
Växtplats: Sötvatten
Effekt: STY 7. Offrets leder stelnar. SMI halveras i 1T4 timmar.

KRANBANE

Typ: Blomma
Växtdel: Rot
Vanlighet: 19
Tillredning: Pulveriseras
Intagning: Genom näsan
Växtplats: Åkrar i träda
Effekt: STY 50. Fräter sönder näsväggar, bihålor, ögonglober, munhåla och hjärna inom loppet av tre timmar. Mycket smärtsamt.

SALTALG

Typ: Alg
Växtdel: —
Vanlighet: 15
Tillredning: Brygges
Intagning: Sprutas i ögonen
Växtplats: Saltvatten
Effekt: STY 10. Funktionsnedsättande gift. Drabbar alltid ögonen.

TOKFRANS

Typ: Alg
Växtdel: —

Vanlighet: 18
Tillredning: Torkas och brännes
Intagning: Inandas
Växtplats: Saltvatten
Effekt: STY 22. Offret får sin STY och FYS höjd med 2, men sin PSY och INT sänkt med 4 i 1T10 minuter.

TRÄSKVATTENSLILJA

Typ: Blomma
Växtdel: Stjälk
Vanlighet: 15
Tillredning: Torkas och brännes
Intagning: Inandas
Växtplats: Sankmarker
Effekt: STY 12. Röken orsakar medvetslöshet med hemska hallucinationer och minnesförlust om allt som hänt under två timmar innan påverkan.

UNDERVATTENSROS

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 18
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Vid vattendrag i lövskog
Effekt: Stoppar blödningar på 1T3 KP/SR.

UNDERÖRT

Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 19
Tillredning: Brygges
Intagning: Drickes
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: Ger samma verkan på användaren som besvärjelsen SPÅDOM.

UTOMGÅRDSBÄR

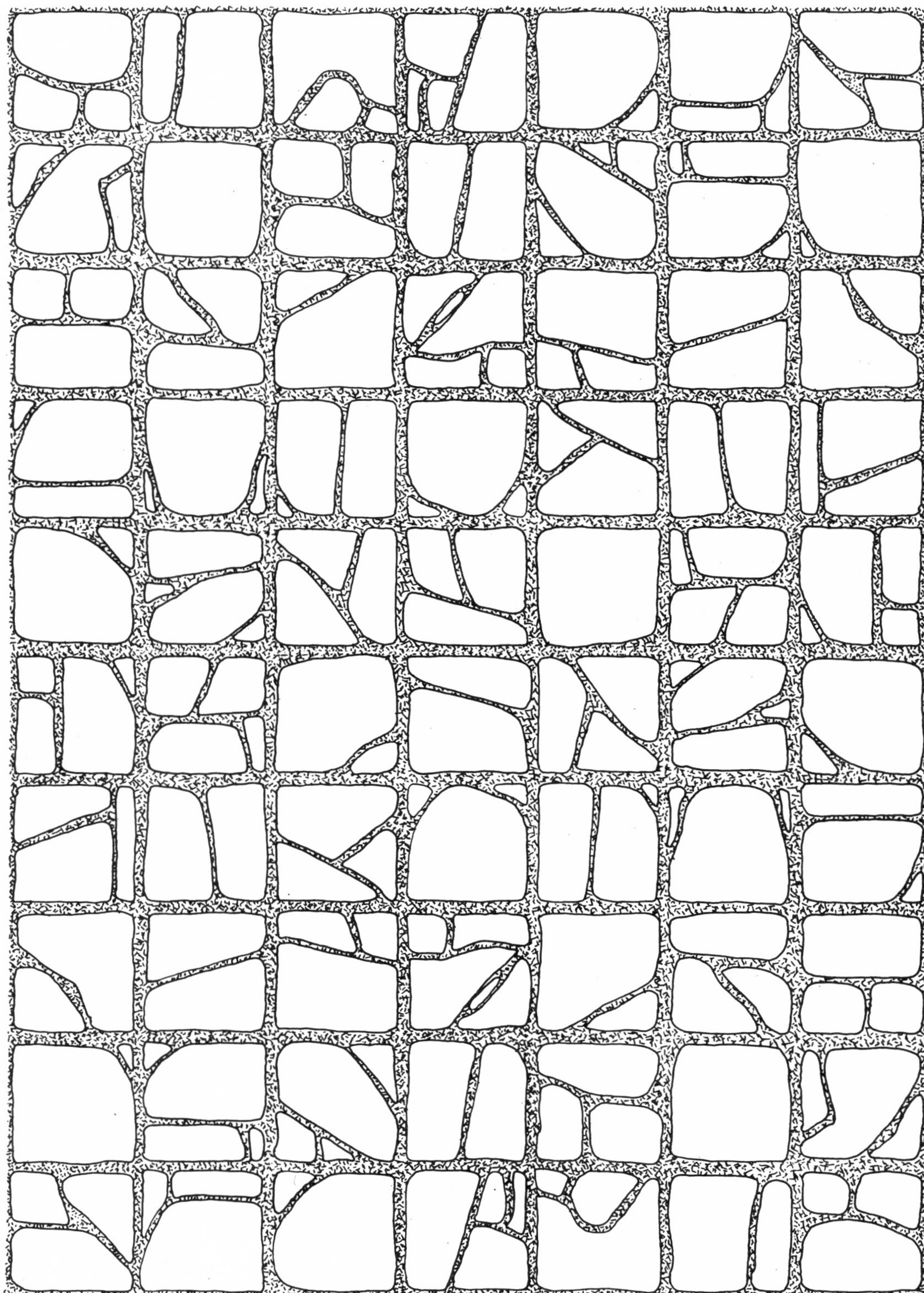
Typ: Buske
Växtdel: Blad
Vanlighet: 17
Tillredning: Kokas
Intagning: Appliceras på sår
Växtplats: Örtagårdar*
Effekt: Helar 15 KP på en timme.

FÖRKORTNINGAR

abs	Absorberingsförmåga	K	Kvick besvärjelse
B(-FV)	B-färdighetsvärde	km	Kopparmynt
BC	Baschans	PSY	Psyke
BP	Bakgrundspoäng	R	Ritual
BV	Brytvärde	RP	Rollperson
CL	Chans att lyckas	SB	Skadebonus
E	Effektgrad	S	Skicklighetsvärde
EP	Erfarenhetspoäng	SG	Svårighetsgrad
F	Fysisk manifestation	SL	Spelledare
FV	Färdighetsvärde	SLP	Spelledarperson
FYS	Fysik	sm	Silvermynt
gm	Guldmynt	SR	Stridsrunda
HP	Hjältepoäng	STO	Storlek
INT	Intelligens	STY	Styrka
KAR	Karisma	SV	Skolvärde
KP	Kroppspoäng	T	Tärning

INDEX

Namn/benämning	SMI	Förflyttn.	Vapen/besvärj.	Skada	FV	Totala KP	KP i kroppsdelarna	absor-bering	Övrigt	Ev. skada	FV
Ras/yrke	FYS	SB				Förlorade KP					
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				
							Bröst, H. ben, V. ben, Mage, H. arm, V. arm, Huvud				




ÄVENTYRSSPEL